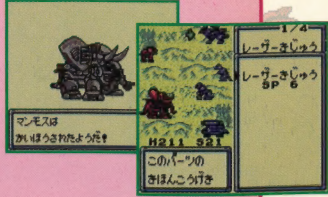
N64&ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年2月21日発行（毎月1回21日発行）第6巻第2号（通巻55号）
2.21→3.20［ザ・ロクヨンドリーム］
最終号
4月号
2001,APRIL
定価 490 yen
特製シール付
ゼルダの伝説ふしぎの木の実
大地の章・時空の章
ダービースタリオン64（仮）／実況パワフルプロ野球Basic版2001（仮）
GBアドバンスに
セガ参入!!
今月のインタビュー たなかひろかずさん
INTERVIEW
GBアドバンス
30タイトル大放出
GBC、N64最新ソフト情報もバッチリ!!
特集
想い出の4年半を振り返るセンター特集!!
さらば64DREAM…そして
次号からは
Nintendo DREAMへ
©2001 Nintendo

TOMY
Dream Energy
GAME BOY COLOR
ゾイド
ZOIDS
邪神復活!
～ジェノブレイカー編～
好評発売中
4500円(税別)
第2回生産限定
ミッドナイトブルー コマンドウルフ
(ゲームボーイ版オリジナル)付き
150体以上のゾイドがキミを待つ!!
第2回生産限定
ミッドナイトブルー
コマンドウルフが
ついてるぞ!!
RZ-009
アニメ版のサイドストーリーが展開される!
バンがヘリック共和国とガイロス帝国に平和をもたらしてから月日は流れ…。
バンは、頻発する地震、レアヘルツにおかされて暴走するゾイド達の調査を開始した。
事件の陰にひそむ謎の敵ドクターイオ、その先に待ち受けるジェノブレイカー。
バンになった君は、いろいろなゾイドをあやつり、この事件を解決して惑星Ｚｉに再び平和を呼び戻せるか！
通信ケーブルを使ってバトルやアイテムの交換ができるぞ!
捕獲したゾイドを改造して究極のゾイドを作り出せ!
仲間にしたゾイドは、2体のゾイドを組み合わせて改造することができる。組み合わせるゾイドによって改造後のゾイドの種類やステータスが変化する。最強・究極のゾイドを作り出すのは君だ！
アイアンコング2
ナンバー 081
おおがた
もりタイプ
そうこう 9
アイアンコング マーク2
アイアンコング
ナンバー 010
おおがた
もりタイプ
そうこう 9
ゴジュラスをたおすために うまれた
せっきんせんでも えんきょりでも
たたかえる きょうりょくなゾイド
倒したゾイドを捕獲・収集・育成ができる!
ゾイドを暴走させる、謎の電波レアヘルツから彼らを解放すると、捕獲して仲間にすることができる。解放されたゾイドは、バトルに勝てば仲間にできるぞ！仲間にしたゾイドは、バトルに参加させることはもちろん、育成することできる。また、仲間にしたゾイドは、ゲーム中の図鑑で確認することができる。ゾイド図鑑をコンプリートさせよう！
このパーツの
きほんこうげき

64DREAMを応援してくださったみなさん、本当にありがとうございました。

4年と7ヶ月の間、64DREAMという雑誌を応援してくださった読者のみなさん、本当にありがとうございました。みなさんの支えに感謝しながら、新たな一歩をふみだすため、誌名を変更いたします。誌名は変わっても任天堂ゲームを愛する気持ちは変わりません。

64DREAMは3月21日発売の5月号から

に誌名を変更いたします。

全てのNintendoハードとソフトは にお任せください。

新しい時代に新しいハードと新しい夢をNintendo DREAMと一緒に見ませんか? 3月21日、GBアドバンスのお供に本誌をよろしくお願いします!!

3月21日、新しいDREAMでお待ちしております。

64DREAM編集部一同→NINTENDO DREAMスタッフ一同

志田英邦
松井友生 著

TVゲーム史は彼らが作った―― 主役が語る「ミリオンセラーの秘密」

VOL.1
Nishikado Tomohiro
Iwatani Toru
Endo Masanobu
Miyamoto Shigeru
Horii Yuji
Sakaguchi Hironobu
¥1,800+税

VOL.1 巨匠の確信。

西角友宏 スペースインベーダー
岩谷 徹 パックマン
遠藤雅伸 ゼビウス
宮本 茂 スーパーマリオ・ブラザーズ
堀井雄二 ドラゴンクエスト
坂口博信 ファイナルファンタジー

好評発売中。
各1,800円+税

VOL.2
Nakamura Kohichi
Suzuki Yuu
Kojima Hideo
Okamoto Yoshiki
Naka Yuuji
Sonobe Hiroyuki
Mizuguchi Tetsuya
Iida Kazutoshi
¥1,800+税

VOL.2 第二世代の革新。

中村光一 トルネコの大冒険
鈴木 裕 バーチャファイター
小島秀夫 メタルギアソリッド
岡本吉起 ストリートファイターII
中 裕司 ソニック・ザ・ヘッジホッグ
園部博之 ダービースタリオン
水口哲也 スペースチャンネル5
飯田和敏 巨人のドシン

GAME MAESTRO

MYCOM 毎日コミュニケーションズ TEL 03-3262-7544 http://book.mycom.co.jp/

2001 APRIL
4
Vol.55

◎さようなら64DREAM 号
【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642

表紙デザイン・大岡喜直(GORILLA)

CONTENTS ◎もくじ

総力特集

55 ●最終号記念。64DREAM編集部終幕。そしてNintenoDREAMへ。 さらば64DREAM～愛の4年7ヶ月の軌跡～

79 ●「ちっちゃいエイリアン」完成記念 たなかひろかずさんインタビュー

新作ソフト情報

45 ●ついに、セガがGBアドバンスに参入!! チューチューロケット!

10 ゼルダの伝説ふしぎの木の実 大地の章・時空の章

12 ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち冒険・イルの冒険

14 ダービースタリオン64

16 どうぶつの森

17 実況パワフルプロ野球Basic版2001 / ハムスター物語64

20 スーパーマリオアドバンス

21 F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE

22 くるくるくるりん

23 黄金の太陽

24 ナポレオン / ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE

25 ミスタードリラー2

26 パワプロクンポケット3

27 Jリーグポケット

28 悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン

29 コナミワイワイレーシングアドバンス / モンスターガーディアンズ

30 プレイノベル サイレントヒル

31 メールでキュート / JGTO公認GOLF MASTER～JAPANGOLF TOUR GAME～

32 桃太郎まつり

34 ボンバーマンストーリー

38 ロックマンエグゼ

41 ファイヤープロレスリングA(エース)

42 爆熱ドッジボールファイターズ

100 GBソフト情報局 ポケモンカードGB2～GR団参上!～他

REGULAR etc.

連載企画

88 任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱
94 毎月新聞
107 それゆけマリオ親衛隊
114 ドリテクの殿堂
6 新作ソフト発売カレンダー
8 64ドリームランキング
78 NP GB書き換え一覧
47 ニンドリエンタメクラブ
52 ゲームソフトファンクラブ3
71 トーキョー発Game Street Journal
72 デス仙人の教えてあ・げ・る
73 書き込み歓迎 DREAM BBS SPECIAL!
76 秋葉原価格調査団
116 ロクヨン大通り商店街
117 FCドリーム
48 DREAM DRUNKER／中植茂久
118 G.B.A／中植茂久
122 ロクヨン夢日記／中植茂久
96 みすずのコスプレ道場／美鈴秋
120 読者プレゼント
121 読者アンケート
121 2月号読者プレゼント当選者発表

※一部のゲームタイトルは仮称です

GAME INDEX ◎ゲームインデックス

タイトル	ページ
悪魔城ドラキュラサークルオブザムーン	28
アドバンスGT-A	43
ウッディウッドペッカーのゴーゴーレーシング	104
ウイニングポストforゲームボーイアドバンス	37
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	21
おいでラスカル	105
黄金の太陽	23
おしゃれ日記	106
くるくるくるりん	22
筋肉番付GB3～新世紀サバイバル列伝～	104
ゲームボーイウォーズFOR GAMEBOY ADVANCE	24
ゲームボーイウォーズポケットタクティクス	103
コナミワイワイレーシングアドバンス	29
ゴルフランド	103
ザ・ブラックオニキス	106
実況パワフルプロ野球Basic版2001	17
JGTO公認 GOLF MASTER~JAPANGOLFTOURGAME~	31
Jリーグポケット	27
ストリートファイターALPHA	105
スーパーマリオアドバンス	20
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章	10
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章	10
全日本GT選手権	40
ダービースタリオン64	14
DanceDanceRevolutionGBディズニーミックス	104
ちっちゃいエイリアン	80
チューチューロケット!	45
DT	101
デ・ジ・キャラットでじコミュニケーション	43
DX人生ゲーム	105
どうぶつの森	16
トゥイティーのパーティパーティ	40
とっとこハム太郎2ハムちゃんず大集合でちゅ	102
ドラえもん～君とペットの物語～	106
ドラえもん～緑の惑星ドキドキ大救出!～	43
ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち	12
ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 イルの冒険	12
ナポレオン	24
ネットでゲットミニゲーム@100	104
爆熱ドッジボールファイターズ	42
ハムスター物語 64	17
パワプロクンポケット 3	26
ピノピィーの大冒険	36
ファイヤープロレスリングA (エース)	41
プレイノベルサイレントヒル	30
ぼくは航空管制官	43
ポケットキング	103
ポケモンカードGB2～GR団参上!～	100
ボンバーマンストーリー	34
ミスタードリラー2	25
メールでキュート	31
メダロット 4	102
桃太郎まつり	32
モンスターガーディアンズ	29
モンスターファームマニア	44
ロックマン エグゼ	38

●=N64 ●=GBC専用 ●=GB&GBC両対応 ●=GBアドバンス

NINTENDO HARD

Calender of New Release Soft

新作ソフト発売カレンダー

今月はこんなカンジ **GENERAL OUTLINE**

あのセガが、ついに任天堂ハードに参入!

メガドライブ、セガサターン、ドリームキャスト…。数々のハードと名作ソフトを世に送り出してきたセガが、ドリームキャストの生産中止と自社ハード以外のプラットフォームへのソフト供給を決定した。任天堂ハードでは、GBアドバンスに3タイトルを発表、ゲームキューブについては現在任天堂と交渉中とのこと。任天堂ハードでセガのロゴを目にする日が来たのだ!

今月のピックアップ **PICK UP カタログ**

マリオカートアドバンス(仮)(GBアドバンス)

スーパーファミコンで最も売れたタイトル『スーパーマリオカート』の操作感そのままに、コースレイアウトを一新！マリオファミリーが繰り広げる痛快レースゲームだ。このソフトは、「1カートリッジプレイ」対応なので、ゲームカートリッジ1つと、人数分の本体&GBA専用通信ケーブルがあれば対戦することができる。「1カートリッジプレイ対応」ソフトは他にも数タイトルあるので、ゲームページのスペック欄をチェックしよう。

動物番長(仮)(N64)

何の取り柄もない弱小ドーブツからはじまり、ドーブツの頂点を目指すべく、他のドーブツを食い、変態して強者になっていくのが目的。ニクを増やして多節ドーブツになるために、ボスを倒してコウビをするなど、全く新しいスタイルのゲームだ。先月号では、2月発売予定として紹介したが、残念ながら発売が未定となってしまった。他に類を見ないゲームとして期待されているタイトルだけに、お蔵入りはしてほしくないのだが…。

NINTENDOハード&周辺機器発売スケジュール

対応機種	ハード&周辺機器名	発売日	価格
GB アドバンス	ゲームボーイアドバンス(携帯用次世代機)	3月21日	9800円
	GBアドバンス専用バッテリーパック・チャージャセット	3月21日	3500円
	GBアドバンス専用通信ケーブル	3月21日	1400円
	GBアドバンス専用ACアダプタセット	3月21日	1500円
NINTENDO GAMECUBE	NINTENDO GAMECUBE(家庭用次世代機)	7月	未定
	ウェイブバード(ワイヤレスコントローラ)	未定	未定
	デジカード(メモリーカード)	未定	未定
	SD-デジカードアダプタ(SDメモリーカードアダプタ)	未定	未定
	モデムアダプタ(56kbpsモデム)	未定	未定
	ブロードバンドアダプタ(広帯域ネットワーク接続機器)	未定	未定
	デジタルビデオケーブル(デジタルビデオケーブル)	未定	未定

2月 3月 2001.FEB/MAR 月間カレンダー

 64 …NINTENDO64 GB …ゲームボーイ GBA …ゲームボーイアドバンス

日	内容
2月…February	
21(水)	64DREAM 64ドリーム4月号発売
22(木)	GB 筋肉番付GB3～新世紀サバイバル列伝～
23(金)	GB 笑う犬の冒険GB SILLY GO LUCKY!
	GB ウィザードリィ
	GB ウィザードリィII リルガミンの遺産
	GB ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士
	GB ポケットキング
	GB スーパーロボットピンボール
24(土)	AOU2001 アミューズメント・エキスポ(幕張メッセ)
25(日)	数学者グレゴリーが円周率に関する級数を発見(1671年)
26(月)	マニ教創始者マニ、ゾロアスター教司祭の手により処刑(277年)
27(火)	GB ちっちゃいエイリアン
	GB ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～大地の章～
	GB ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～時空の章～
28(水)	ナポレオン暗殺未遂事件でピシュグリュ将軍逮捕(1804年)
3月…March	
1(木)	満州事変で満州国設立(1932年)
2(金)	GB ザ・ブラックオニキス
3(土)	ひな祭り
4(日)	明治政府が新通貨を定める(1870年)
5(月)	ソ連共産党書記長、スターリン没(1953年)
6(火)	フランスの劇作家シラノ・ド・ベルジュラック誕生(1919年)
7(水)	探検家クック船長がハワイ島を発見(1778年)
8(木)	堺で土佐藩兵がフランス兵11名を殺傷した堺事件が起こる(1868年)
9(金)	GB ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち
	GB 無敵王トライゼノン
10(土)	フランスのヴァンデ地方で農民が蜂起(1793年)
11(日)	豊臣秀頼の室、千姫没(1666年)
12(月)	ルバング島に隠れていた元日本兵、小野田少尉が帰国(1974年)
13(火)	ロシアの戦艦ポサドニックが対馬に来航(1861年)
14(水)	イエズス会宣教師ルイス・フロイスが織田信長に謁見(1569年)
15(木)	GB ウッディウッドペッカーのゴー! ゴー! レーシング
16(金)	GB スペースネット
17(土)	ロシア2月革命によりロマノフ王朝が滅亡(1917年)
18(日)	ロンドン－パリ間に電話が開通(1891年)
19(月)	赤穂浪士に切腹の命令が下る(1703年)
20(火)	大海人皇子(天武天皇)が即位(673年)
21(水)	ゲームボーイアドバンス発売
	GBA GBアドバンスソフト24本発売(右ページ参照)
	Nintendo DREAM NintendoDream5月号新装刊

SOFT発売カレンダー

（2月9日現在）

NEW! ……新しく発表されたタイトル
● ……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目
♥ ……発売日がめでたく確定したソフト

NINTENDO GAMECUBE

発売時期	NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
未定	バイオハザード０（仮）	ADV	カプコン	未定	未定

NINTENDO64

発売時期	NINTENDO64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
3月	実況パワフルプロ野球Basic版2001（仮）	SPT	コナミ	♥ 3月29日	6800円
	NEW! ハムスター物語64	SLG	カルチャーブレーン	♥ 3月30日	6480円
4月	どうぶつの森	ETC	任天堂	● 4月	5800円※
春	NEW! ダービースタリオン64（仮）	SLG	メディアファクトリー	春	未定
未定	動物番長（仮）	ACT	任天堂（予定）	● 未定	未定
	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定
	WIPE OUT 64	RAC	ココナッツジャパン	未定	未定
	スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円
	エコーデルタ（仮）	SLG	任天堂（予定）	● 未定	未定
	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	未定	6800円（予）
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定

※『どうぶつの森』の価格はソフト単体版のものです。コントローラパック同梱版は6800円です。

GAMEBOY ADVANCE

発売時期	GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
3月	くるくるくるりん	ACT	任天堂	♥ 3月21日	4800円
	ピノビィーの大冒険	ACT	ハドソン	♥ 3月21日	●4800円
	スーパーマリオアドバンス（仮）	ACT	任天堂	♥ 3月21日	4800円
	ロックマン エグゼ	ACT	カプコン	♥ 3月21日	●5800円
	NEW! チューチューロケット!	PUZ	セガ	♥ 3月21日	4800円
	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	任天堂	♥ 3月21日	4800円
	アドバンスGTA	RAC	MTO	♥ 3月21日	4980円
	全日本GT選手権	RAC	ケムコ	♥ 3月21日	●5200円
	桃太郎まつり	RPG	ハドソン	♥ 3月21日	●5200円
	ナポレオン	SLG	任天堂	♥ 3月21日	4800円
	ぼくは航空管制官	SLG	タム	♥ 3月21日	●5800円
	ファイヤープロレスリングA	SPT	スパイク	♥ 3月21日	●5800円
	爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	アトラス	♥ 3月21日	●4980円
	● トゥイティーのハーティパーティ	TAB	ケムコ	♥ 3月21日	●4980円
	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン	ACT	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	ミスタードリラー2	ACT	ナムコ	♥ 3月21日予定	4800円
	プレイノベルサイレントヒル	ADV	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	コナミ ワイワイレーシング アドバンス	RAC	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス	SLG	コーエー	♥ 3月21日予定	5600円（予）
	NEW! Jリーグポケット（仮）	SLG	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	モンスターガーディアンズ	SLG	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	JGTO公認GOLF MASTER ～JAPAN GOLF TOUR GAME～	SPT	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	パワプロクンポケット3	SPT	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
	遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	TAB	コナミ	♥ 3月21日予定	5800円（予）
4月	ゲットバッカーズ奪還屋～地獄のスカラムーシュ～（仮）	RPG	コナミ	♥ 4月26日予定	5800円（予）
	NEW! 耽美夢想マイネリーベ	RPG	コナミ	♥ 4月26日予定	5800円（予）
5月	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション	SLG	メディアワークス	♥ 5月25日	●5300円
	黄金の太陽	RPG	任天堂	5月予定	未定
6月	NEW! モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	コナミ	♥ 6月21日予定	未定
春	ボンバーマンストーリー	ACT	ハドソン	春	4800円
	ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出！	ACT	エポック社	春	4800円
夏	NEW! ぷよぷよ（仮）	PUZ	セガ	夏	未定
	NEW! ロボットポンコッツ2 リングバージョン	RPG	ハドソン	夏	未定
	NEW! ロボットポンコッツ2 クロスバージョン	RPG	ハドソン	夏	未定
秋	NEW! ソニック ザ ヘッジホッグ アドバンス（仮）	ACT	セガ	秋	未定
未定	ワリオランド4（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	メールでキュート	ADV	コナミ	● 未定	5800円（予）
	ハローキティのミラクルコレクション（仮）	ETC	イマジニア	未定	未定
	ハテナサテナ	PUZ	ハドソン	未定	未定
	マリオカート アドバンス（仮）	RAC	任天堂	未定	未定
	サンサーラ・ナーガ（仮）	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア	未定	未定
	マジカルバケーション（仮）	RPG	任天堂	未定	未定
	無限奇行ゼロ・ツアーズ	RPG	メディアリング	未定	未定
	スタコミ	SLG	コナミ	未定	未定
	馬穴大作戦	SLG	任天堂	未定	未定
	ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	SLG	任天堂	未定	未定
	スーパーブラックバス　アドバンス（仮）	SLG	スターフィッシュ	未定	未定
	タクティクスオウガ外伝（仮）	SLG	任天堂	未定	未定
	ファイアーエムブレム　暗闇の巫女（仮）	SLG	任天堂	未定	未定
	NEW! モンスターファーム マニア	SLG	テクモ	未定	未定
	松本零士のスペースヘキサイトX（仮）	SLG	ジョルダン	未定	未定
	森田将棋あどばんす	TAB	ハドソン	未定	未定
	はなさき合戦	?	任天堂	未定	未定
	みんなといっしょ（仮）	?	MTO	未定	未定

ゲームボーイ発売カレンダー

（2月9日現在）

NP……NINTENDO POWERのSFC&GB書き換え用ソフト
C専用……ゲームボーイカラー対応ソフト
P……ポケットプリンタ対応ソフト

GAMEBOY

発売日	タイトル名／ジャンル／発売元／価格／備考
【2月発売予定】	
2月22日	筋肉番付GB3～新世紀サバイバル列伝～／ACT／コナミ／4800円（予価）／C専用
2月23日	ウィザードリィ／RPG／アスキー／4500円／C専用
2月23日	ウィザードリィII　リルガミンの遺産／RPG／アスキー／4500円／C専用
2月23日	ウィザードリィIII　ダイヤモンドの騎士／RPG／アスキー／4500円／C専用
2月23日	笑う犬の冒険　SILLY GO LUCKY!／ETC／カプコン／4300円／C専用
2月23日	ポケットキング／SLG／ナムコ／4500円
2月23日	スーパーロボットピンボール／TAB／メディアファクトリー／未定／C専用
2月27日	ちっちゃいエイリアン／ETC／クリーチャーズ／4800円／／C専用／P
2月27日	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～大地の章～／ACT／任天堂／3800円／C専用
2月27日	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実～時空の章～／ACT／任天堂／3800円／C専用
2月	ギミックランド／RPG／アルファドリーム／未定／C専用
2月	コトバトル／PUZ／アルファドリーム／未定／C専用
2月	From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生!／RPG／バンプレスト／未定
【3月発売予定】	
3月2日	ザ・ブラックオニキス／RPG／タイトー／4500円／C専用
3月9日	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち／RPG／エニックス／6400円
3月9日	無敵王トライゼノン／ACT／マーヴェラスエンターテイメント／4800円／C専用
3月15日	ウッディウッドペッカーのゴー! ゴー! レーシング／RAC／コナミ／4500円（予価）／C専用
3月16日	スペースネット／RPG／イマジニア／未定／C専用
3月22日	クロスハンター～モンスター・ハンターバージョン～／RPG／ゲームビレッジ／4800円／C専用
3月22日	クロスハンター～エックス・ハンターバージョン～／RPG／ゲームビレッジ／4800円／C専用
3月22日	クロスハンター～トレジャー・ハンターバージョン～／RPG／ゲームビレッジ／4800円／C専用
3月23日	メダロット4 カブトバージョン／RPG／イマジニア／4500円／C専用
3月23日	メダロット4 クワガタバージョン／RPG／イマジニア／4500円／C専用
3月23日	おしゃれ日記／SLG／ビクターインタラクティブソフトウェア／4200円／C専用
3月29日	DanceDanceRevolution GB ディズニーミックス（仮）／SLG／コナミ／4800円（予価）／C専用
3月30日	ストリートファイターALPHA／ACT／カプコン／4300円／C専用
3月30日	アニマスターGB／ETC／メディアファクトリー／未定／C専用
3月30日	ハローキティとディアダニエルのドリームアドベンチャー／ACT／イマジニア／未定／C専用
3月	幻想魔伝　最遊記／ETC／J・ウイング／4980円／C専用
3月	ポケットクッキング／ETC／J・ウイング／4800円（予価）／C専用
3月末	ポケモンカードGB2 GR団参上!/ETC/ポケモン/未定/C専用
【4月発売予定】	
4月12日	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・イルの冒険／RPG／エニックス／6400円
4月12日	ハンターハンター 禁断の秘宝／ACT／コナミ／4500円（予価）
4月13日	おいでラスカル／SLG／タム／4500円／C専用
4月	DX人生ゲーム／TAB／タカラ／4500円（予価）／C専用
4月	ゴルフランド／SPT／任天堂／未定／C専用
4月	とっとこハム太郎2　ハムちゃんず大集合でちゅ／ADV／任天堂／未定／C専用
4月	2 in 1 元祖! 動物占い+恋愛占いパズル（仮）／ETC／カルチャーブレーン／4300円
【それ以降発売予定】	
春	DT（仮）／ETC／メディアファクトリー／未定
夏	真・女神転生トレーディングカード　カードサマナー／ETC／エンターブレイン／未定／C専用
2001年	Jリーグエキサイトステージタクティクス／SLG／エポック社／4300円／C専用
2001年	ドラえもん　きみとペットの物語／RPG／エポック社／4300円
2001年	ごきんぎょ物語／SLG／カルチャーブレーン／3980円／C専用
【発売日未定】	
未定	グランドカジノ／TAB／アルトロン／未定／C専用
未定	ビリヤードクラブ／TAB／アルトロン／未定／C専用
未定	レインボーアイランド／ACT／アルトロン／未定／C専用
未定	スターオーシャン　ブルースフィア／RPG／エニックス／6800円
未定	BOON BOON カブーン／ACT／ギャップス／3800円
未定	Dance Dance Revolution GB3/SLG/コナミ/4800円（予価）
未定	ネットでゲット ミニゲーム@100／ETC／コナミ／5800円／C専用
未定	チキチキマシン猛レース／RAC／シスコンエンタテイメント／4200円／C専用
未定	LOONEY TUNES COLLECTOR マーシャンクエスト!／ACT／シスコンエンタテイメント／4500円／C専用
未定	GO! GO! ヒッチハイク2／TAB／J・ウイング／4800円（予価）
未定	ぐるぐるとなかよし／ADV／スティング／未定
未定	Xtreme Wheels～めざせBMXチャンピオン～／RAC／スパイク／4300円／C専用
未定	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2～砂漠の魔城～／RPG／チュンソフト／未定
未定	ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス／SLG／任天堂／未定／C専用
未定	伝説のスタフィー（仮）／ACT／任天堂／3800円／C専用
未定	ダビスタ牧場（仮）／SLG／メディアファクトリー／未定

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

はみだしカレンダー

N64で発売が予定されていた『現代大戦略 Ultimate War』は残念ながら発売中止となりました。また、GBアドバンスの『トゥイティーと魔法の宝石』は『トゥイティーのハーティパーティ』に名称変更となりました。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3412	1(➡)	マリオカートアドバンス(仮)	●任天堂 ●RAC ●未定
2	1600	3(⬆)	黄金の太陽	●任天堂 ●RPG ●5月
3	1516	2(⬇)	ワリオランド4(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
4	758	4(➡)	ファイアーエムブレム 暗闇の巫女(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
5	742	5(➡)	タクティクスオウガ外伝(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
6	724	−	パワプロクンポケット3	●コナミ ●SPT ●3月21日
7	722	6(⬇)	ロックマン エグゼ	●カプコン ●ACT ●3月21日
8	626	−	くるくるくるりん	●任天堂 ●ACT ●3月21日
9	584	8(⬇)	ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	●エポック社 ●ACT ●春
10	550	9(⬇)	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	●任天堂 ●RAC ●3月21日
11	500	10(⬇)	ボンバーマンストーリー	●ハドソン ●ACT ●春
12	422	−	デ・ジ・キャラット でじコミュニケーション	●メディアワークス ●SLG ●5月25日
13	342	−	コナミワイワイレーシングアドバンス	●コナミ ●RAC ●3月21日
14	296	−	桃太郎まつり	●ハドソン ●RPG ●3月21日
15	288	−	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン	●コナミ ●ACT ●3月21日
16	184	−	アドバンスGTA	●MTO ●RAC ●3月21日
17	178	−	全日本GT選手権	●ケムコ ●RAC ●3月21日
18	148	−	プレイノベルサイレントヒル	●コナミ ●ADV ●3月21日
19	140	7(⬇)	ゲームボーイウォーズFOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	●任天堂 ●SLG ●3月21日
20	130	−	ナポレオン	●任天堂 ●SLG ●3月21日

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、ーは前回20位圏外のタイトル。集計期間…12月21日〜1月21日。新作の期待度アンケートのため、今月号の発売時に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

なにげにN64ソフトがなくなってしまったので、今月はGBAのみ…

はい、とうとうN64ソフトではTOP10が作れなくなってしまいました。そこで今回は暫定的に「GBアドバンスTOP20」を発表しちゃいます。来月からは、GB、GBアドバンス、N64全部ひっくるめて集計した期待度ランキングが始まるので、そっちもたのしみにしててね！さて、肝心の順位の方はといいますと…TOP10の方には、『パワプロクンポケット3』が初のランクインとなっております。

⬅初登場TOP10入りを果たした『パワプロクンポケット3』野球ファンにはたまらない？

コレが売れてるN64ソフトTOP10

■オリコン調べ（集計期間1月8日〜2月4日）

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売日
1	5027	2(⬆)	ポケモンスタジアム金銀	00/12/14
2	4591	初	ミッキーのレーシングチャレンジUSA	01/01/21
3	3677	1(⬇)	マリオパーティ 3	00/12/07
4	1697	5(⬆)	マリオテニス64	00/07/21
5	1492	4(⬇)	カスタムロボV2	00/11/10
6	1434	7(⬆)	不思議のダンジョン風来のシレン2 〜鬼襲来！シレン城！〜	00/09/27
7	994	8(⬆)	マリオストーリー	00/08/11
8	899	3(⬇)	バンジョーとカズーイの大冒険2	00/11/27
9	792	9(➡)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/01/21
10	363	10(➡)	パーフェクトダーク	00/10/21

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい。

PICK UP!

ミッキーのレーシングチャレンジUSA

イギリスはレア社直送のレースゲーム。世界一有名なネズミ（電気を出さないほう）と、その仲間たちが猛レースを繰り広げてくれるぞ！

売れてるN64&GB TOP10

■オリコン調べ（1月8日～2月4日）

順位	PT数	タイトル
1	13012	遊戯王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 (GB)
2	11060	ポケットモンスター クリスタルバージョン (GB)
3	7480	ドンキーコング2001 (GB)
4	6568	ドラゴンクエストIII そして伝説へ・・・(GB)
5	5027	ポケモンスタジアム金銀 (N64)
6	4591	ミッキーのレーシングチャレンジUSA (N64)
7	3677	マリオパーティ 3 (N64)
8	2812	桃太郎伝説1→2 (GB)
9	1932	マリオテニスGB (GB)
10	1697	マリオテニス64 (N64)

いつもはN64単独で集計してもらっている売り上げ本数TOP10。今回は、参考までにということでN64ソフトとGBソフトまとめてのTOP10も集計してもらいました。8ページの「これが売れてる！N64ソフトTOP10」の表と比べてみてね。さて、向こうで第1位のソフトはどのへんかな…？

いままでで一番面白かったN64ソフトTOP10

■2月号読者アンケートより

はい、いよいよこの雑誌の名前から「64」が消えてしまいます。そこで、さよなら「64」(…って、別にN64関連の記事が無くなるわけじゃないからね、念のため) 記念というわけで、一番面白かった64ソフトを聞いてみました。その結果は…はい、右の表を見てください。

⬅きたきた、やはりきました、というわけで、1位はやはりこのソフトでした。予想通りでしょ？

⬅でもって、もう一方の大本命、「スマブラ」はというと、おしくも2位となりました

順位	PT数	タイトル
1	216	ゼルダの伝説 時のオカリナ
2	164	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ
3	84	スーパーマリオ64
4	76	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
5	60	不思議のダンジョン風来のシレン2 ~鬼襲来! シレン城!~
6	52	マリオストーリー
7	60	パーフェクトダーク
8	44	マリオパーティ3
9	40	スターフォックス64
10	32	マリオテニス64

とまあ、きわめて順当な結果となった「面白かったソフトランキング」。キミの一番好きなソフトは入ってるかな？やはりほとんどが任天堂ソフトで、サードパーティ製は『シレン2』しかないですな。…そういえば、『シレン』もチュンソフト製だけど販売は任天堂だったし。

「ちょっと期待はずれ?」だったN64ソフトTOP10

■2月号読者アンケートより

えーと、一応こちらも気になるんじゃないだろうか？ということで聞いてみました。「期待はずれ」だったソフト。ま、このランキングに入ったと言うことは、それだけ買うときの期待が大きかったということで…、ついみなさん点が辛くなってしまった、ということかもしれませんな。

⬅2位にランクインしてしまった『テュロック』。中植センセは「納得いかん！」といっております

⬅ランクインしてしまったソフトの関係者の皆様、ごめんなさい、当方に悪意はございませんっす

順位	PT数	タイトル
1	72	なし
2	60	64大相撲2
3	52	時空戦士テュロック
4	45	エアーボーダー64
5	38	64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド
6	32	カメレオンツイスト
7	30	ドンキーコング64
8	24	ピカチュウげんきでちゅう
9	24	ヨッシーストーリー
10	20	スターウォーズ ~帝国の影~

いや、ほんとにこんなランキングしていいのかなー、などと思ってしまったりもしたんですが、ま、一応聞いてみました。ちなみにこれは、読者のみなさんの率直な意見をまとめたものであって、編集部としてはこれらのソフトになんの悪気もありません（と逃げてみる弱気な担当者）

ちょっとイタイ話TOP10

■まいどおなじみ、その辺の人たちズに聞きました

順位	PT数	話
1	18	静電気がバチっ！
2	15	シャーペンを上下逆に…
3	10	ミカンの果汁が目にしみる
4	8	靴の中に入った小石
5	7	閉まりかけた自動ドアに激突
6	5	自転車のリングロックに指をはさむ
7	4	意外に鋭いメンチのコロモ
8	3	虫歯に刺さるドンタ○ス
9	2	安いヘッドホン（長時間してると…）
10	1	仕事中にデータ消失

日常生活でよく出会いがちな、ちょっとだけ痛い話を集めてみました。あくまでも「ちょっと」痛い話ですのでマジに痛いのは除外。ちなみに、最後のデータ消失ってのは、たった今、横で起こったばかりです。ケイ少佐が悲鳴を上げております。ああ、これは痛い…（精神的に）。

はみだしランキング

「このランキングを調べてもらいたいのだよ、ポアロ君」とか「このランキングを調べて下さい、ホームズさん」、などというものがあったら、アンケートハガキの一番下の欄に書いて送ってね！

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説

ふしぎの木の実 大地の章

◎ゲームボーイカラー専用◎

タイトル	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章
発売元	任天堂
発売日	2月27日予定
価格	3800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

トライフォースに与えられた試練によって、見知らぬ大地ホロドラムに降り立ったリンク。そこで楽しそうな旅芸人の一座と出会ったことから、冒険が始まる!

闇将軍ゴルゴンの手から、大地の巫女ディンを救い出せ!

闇将軍ゴルゴンの手によって、大地の巫女ディンが連れ去られてからというもの、ホロドラム地方は四季がメチャクチャになり、大地の恵みが奪われてしまった。ゴルゴンの狙いは、ホロドラムの荒れ果てた大地から「滅びの力」を集めて、闇の世界を作ることにある。勇者リンクは、大地に力を与える聖なる力を秘めた、8つの「大地のことわり」を求めて、ディンを救出するための冒険に出る。

⬅ディンを助け出して、ホロドラム地方の「大地の恵み」を取り戻すことが目的だ

⬅剣を手に入れると、守り神「マカの木」と話ができる。次の行き先のヒントも教えてくれる

⬅まず、剣を手に入れることから始まる。それまでは丸腰なので、敵と遭遇しても逃げるのみだ

⬅世界には8つのダンジョンがあり、そこに「大地のことわり」があるらしい。ボスも登場するぞ

「四季のロッド」で季節を変える

大地の巫女ディンが捕らえられ、「四季の神殿」は、ゴルゴンによって異世界へと沈められてしまった。リンクは、「四季のロッド」を入手して、四季の精霊から「四季の力」を授かると、ホロドラム地方の季節を操れるようになる。例えば、季節を冬にすると、川が凍って向こう側へ行けるようになるなど、行動範囲が変化することがある。そうして神殿が沈んだ異世界への扉を見つけて、さまざまな謎を解いていくのだ。

⬅ヘンテコな格好をしたキャラを見つけたら、気づかれないように後をつけてみよう

⬅ウーラの村という、不思議な世界にたどり着いた。降ってきた神殿とは「四季の神殿」なのかな?

⬅「四季のロッド」に四季の力を授かると、季節を変えられるようになる。切り株の上で振ってみよう

⬅すると、季節が冬になって雪景色になり、水が凍り付いている。上を歩けそうだね

操作方法などのゲー

ストーリーやマップ構成は、「大地の章」「時空の章」で異なるものの、操作方法などのゲームシステムは、両ソフトともに共通だ。アイテム類も共通のものがあるので、使い方を覚えておくといいぞ。

2つの世界をつなぐ

1本目のゲームをクリアした時と、続けてプレイした2本目のゲーム中で、「大地の章」「時空の章」の2つの世界をつなぐ"あいことば"が表示されることがある。この"あいことば"をもう一方のカセットに入力すると、シナリオが変化したり、アイテムを持ち込んだりでき

⬅「あいことば」は、パスワード方式。ゲームスタート時に入力すると、データなどが引き継げる

THE LEGEND OF ZELDA® ゼルダの伝説
ふしぎの木の実 時空の章

◎ゲームボーイカラー専用◎	
タイトル	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章
発売元	任天堂
発売日	2月27日予定
価格	3800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

時空の章のリンクは、トライフォースに与えられた試練によって、ラブレンヌに降り立った。そこで魔物に襲われていたインパを助けたことから、冒険が始まる!

闇の司祭ベランの手から、時の巫女ネールを救い出せ!

闇の司祭ベランが、時の巫女ネールに取り憑いて時空の彼方へ消えてから、ラブレンヌ地方では時の流れが乱れて、あちこちで異変が起こるようになってしまった。ベランの狙いは、時空を越えつつラブレンヌの人々の「嘆きの力」を集めて、闇の世界を作ることにある。勇者リンクは、時の流れを正しくする聖なる力を秘めた、8つの「時のことわり」を求めて、ネールを救出するための冒険に出る。

←ネールを助け出して、時の流れが乱れたラブレンヌ地方の秩序を取り戻すことが目的だ

←過去の世界に到着。アンビ女王が、「暗黒の塔」を建てるために住人をずっと働かせている

←過去の時代に消えていったベランとネールを追って、「時の穴」へと入り込もう

←塔の内部で、土砂をどけるためのスコップがもらえる。これで行動範囲が少し広がりそうだ

ラブレンヌの今と昔を行ったり来たり

ネールに取り憑いたベランは、野望を果たすために、アンビ女王が治める昔の時代へと姿を消してしまった。リンクは、手に入れた「時のたてごと」で"しらべ"を演奏することによって、ラブレンヌ地方の、今と昔を行き来できるようになる。例えば、「今」で起きた問題を「昔」に行って解決したり、通れない地形があっても時代を変えることで通過したりと、時代を行き来しながら、さまざまな謎を解いていくのだ。

←世界のあちこちに出現する、時の穴に入って、今と昔を行ったり来たりする

←「時の穴」には、たてごとで奏でる"しらべ"で力を吹き込まないと入れないものもある

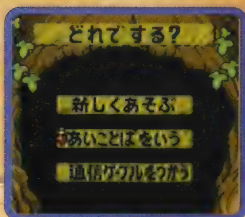
←今の世界にある、洞窟の入り口。今にも崩れそうで中に入れないけど…

←昔の世界に移動すると、まだ作りがしっかりしている。爆弾で入り口を壊し、中に入ってみよう

ムシステムは共通!!

←セレクトボタンを押すと、マップが確認できる。ダンジョン内では特に重宝するぞ

「リンクシステム」

るなど、ゲーム内容が変化するのだ。どちらか一方だけ遊んでも面白いけど、リンクシステムを利用して両方遊ぶと、より一層『ふしぎの木の実』の物語を楽しめる! さらに、GBアドバンスで遊んだ時にしか出現しない「ショップ」もあるらしいぞ。

←「あいことば」だけでなく、通信ケーブルを使って、リンクシステムを利用できるのだ

ドラゴンクエストモンスターズ2®

マルタのふしぎな鍵

MONSTERS

ルカの旅立ち　イルの冒険

◎ゲームボーイ◎	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち
発売元	エニックス
発売日	3月9日
価格	6400円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

◎ゲームボーイ◎	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 イルの冒険
発売元	エニックス
発売日	4月12日
価格	6400円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

「ふしぎなかぎ」を発見して「ふしぎの異世界」を冒険しよう!!

主人公であるルカとイルが冒険のなかで手に入れていく「ふしぎなかぎ」。この「ふしぎなかぎ」が、無限の「異世界」を自動的に生成していくというのは先月号でも紹介したよね。ところでこの「ふしぎなかぎ」の入手方法は？ どうやら、「ふしぎなかぎ」で生成された異世界のダンジョンなどで、入手できるようだ。つまり、「ふしぎな異世界」を冒険することで、さらに新たな「ふしぎなかぎ」が手に入るわけ。また、ひとつの「異世界」から、ふたつ以上の「かぎ」が手に入ることもあるとか!?

「ふしぎなかぎ」で自動生成される「異世界」は無限に存在する

ルカは ふしぎなかぎを てにいれた。

「ふしぎなかぎ」は「異世界」にあるダンジョンの奥で入手できるかも

「ふしぎなかぎ」は2種類存在することが判明!!

「異世界」で手に入れた「ふしぎなかぎ」は、マルタの国にある「かぎや」で鑑定することで、初めて名前が判明し、「ふしぎなドア」に使うことができるようになるのだ。ところが、なかには「オアシスのかぎ」や「かいぞくのかぎ」といったように、最初から名前がついている「ふしぎなかぎ」も存在するぞ。どうやらこれらは、「ふしぎなかぎ」の中でも、特別な力がこめられた特殊な「かぎ」のようだ。しかも、その「かぎ」の中には、異世界全体に秘められた謎を解明するための秘密が隠されているらしいのだ。特別な「かぎ」に秘められた、謎を解明するのは、主人公であるあなた自身だぞ。

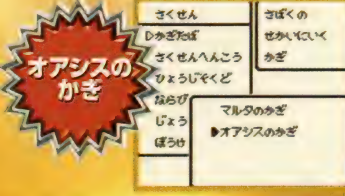
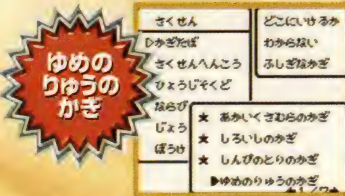
鍵鑑定士

「ふしぎなかぎ」のことなら何でも彼におまかせ。さまざまな異世界を冒険して、いろんな修行を積んだ「かぎ」のプロフェッショナルなのだ

「かぎ」のことならなんでも知っているので、とても頼りになるぞ

「かぎ」の鑑定にはゴールドが必要。高い「かぎ」ほど貴重らしい!?

「ふしぎなかぎ」でいける異世界を紹介しよう!!

鑑定によって明らかになる「ふしぎなかぎ」の名前はさまざまだ。かぎやで「かぎ」の名前が明らかになると、その「かぎ」を使っていける「異世界」の様子や、登場しそうなモンスター、さらにはその「かぎ」の価値も知ることができるのだ（貴重な「かぎ」ほど、かぎやに支払う鑑定料は高くなる）。それではいくつかの「異世界」を紹介するぞ。

モンスターの種族の名前が付いた「かぎ」から生まれる「異世界」には、そのモンスターがたくさん登場するようだ

どんな「異世界」ができあがるのか、おもわずワクワクしてしまう名前の「かぎ」。ドラゴン系のモンスターが登場するぞ

「オアシスのかぎ」を使うとさばくの世界へやってきた。砂丘と草に囲まれた「カルカラ」を発見したぞ

「アクセサリー」でパワーアップ!!

今作からの新要素が「アクセサリー」だ。全部で20種類以上もあるぞ。これは、守備力を上げたり、最大HPを上げたりと、モンスターの弱点を補うことができるとっても便利なアイテムなのだ。どうやら「アクセサリー」は、奥深いダンジョンの宝箱の中に眠っていることが多いようだぞ。でも、中には特別な条件を満たさなければ手に入らない貴重なものもあるといううわさだ。がんばって全部見つけだそう。

←「アクセサリー」は簡単には発見できないぞ。見つけられるかな?

←いろんな効果があるので、モンスターに装備させよう

マルタの国の新情報だ!!

ルカとイルの2人が住んでいる、大きなヤシの木のあるマルタの国。このヤシの木の根元にあるのが「あずかり所」と「格闘場」だ。この2ヶ所は、冒険の途中にちょくちょく立ち寄ることになりそうだぞ。

1 あずかり所

冒険中に手に入るさまざまな道具。背中にかついだ道具袋に入るのは24コまでだ。そこで、袋に入り切らない道具をしまっておける便利な場所が、「あずかり所」だ。

←「あずかり所」では100G単位でゴールドもあずかってくれるぞ

2 格闘場

ここには国中のモンスターマスター達が集まり、自分が育てているモンスターの腕試しをしているのだ。自分のモンスターの実力に自信がついたら、チャレンジしよう。

←優勝すると「ふしぎなかぎ」などステキな賞品がもらえるぞ

こんな「アクセサリー」が登場するぞ

りゅうのうろこ

伝説の竜のうろこに秘められた力で、守備力が少し上がる

ドラゴンベルト

伝説の竜の力を身につけ、最大HPが大きく増加するという貴重なベルト

パワーアップした通信対戦!!

「ドラクエモンスターズ」は、仲間にしたモンスターを育てて配合し、新しいモンスターを生み出すだけでなく、自分の育てたモンスターと、友達のモンスターを通信ケーブルを使って対戦できることも大きな楽しみのひとつだね。今作では、さらに対戦モードがパワーアップしているのだ。これで、さらに盛り上がること間違いなしだ!!

3つのルールモードがあるのだ

「フリーバトル」

前作同様、特に制限を設けない、なんでもありのモードだ。

「エニックスルール」

友達と遊ぶときの基本モード。エニックスおすすめのルールで楽しむことができるぞ。

「ローカルルール」

自由にルールを設定し、より厳しいルールで対戦することのできるモード。スライム限定戦やドラゴン&悪魔系のみ参加可能な系統制限ルール、回復呪文使用回数を1回のみにするサバイバル戦など、さまざまな楽しみ方が可能だ。

さらに楽しい新通信モードも登場

友達との対戦も楽しいけど、今作では、自分と友達が育て上げたモンスターを1体ずつ出し合って、次々と登場する強敵モンスターと戦っていく「協力プレイ」が遊べるモードもあるのだ。ここで全3回戦を勝ち抜くと、すてきな賞品や特別ボーナスがもらえるぞ。

これが「協力プレイ」の醍醐味だ

あなた

友だち

ギガデイン+ギガデインでミナデインが発動!!

↑「協力プレイ」には、「れんけい」という独自のコマンドがあるのだ。「れんけい」こそが、「協力プレイ」最大の醍醐味だぞ

DERBY STALLiON 64（仮）

ダビスタ

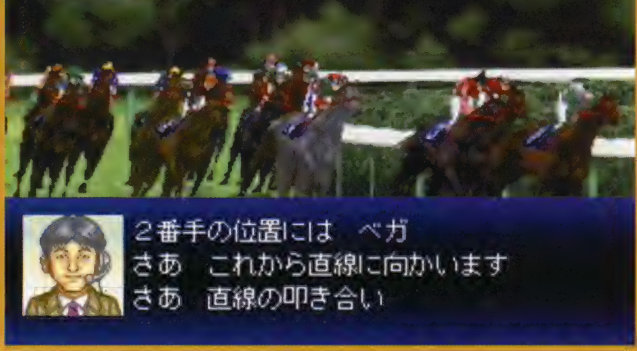
◎NINTENDO 64◎

タイトル	ダービースタリオン64(仮)
発売元	メディアファクトリー
発売日	春
価格	未定
容量	256M+1Mflash
ジャンル	競走馬育成シミュレーション
プレイ人数	1〜4人用
備考	コントローラパック対応

超人気競走馬育成シミュレーションが64にも!

ついに64にも『ダビスタ』が来た!

競走馬育成シミュレーションゲームが数多く発売されている中で、不動の地位を築き上げている『ダービースタリオン』の新作が、ついにN64で発売決定だ。従来のゲームシステムを踏襲しつつ、N64ならではの新要素も追加されているので、ファンならずとも期待は高まるばかりだ!

⬆今回の「ダビスタ」は、3D画面になったのが大きな特徴。パドックも3Dで、グルグル周回している雰囲気がよく出ている

⬅白熱のレースシーン。手塩にかけて育てた愛馬が、賞金を重ねてクラシックGⅠに出走するとなると、ついつい手に汗握ってしまう。実際にオークスを制覇したベガらを相手に、果たして勝利を飾ることはできるか!?

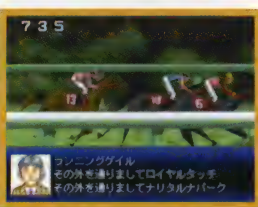
『ダービースタリオン64』の主な新要素・新機能

グラフィックが3Dになった!

牧場・調教・パドック・レースといった、主要シーンが全て3D画面になり、大幅に迫力アップしている。特にレースシーンでは、「寄り・引き」といったカメラアングルが切り替わることにより、あたかもテレビの競馬中継のような臨場感が味わえるのだ。また、牧場シーンでは、牧場内を自由に歩き回って愛馬の様子を眺められるぞ。

⬆雪が積もった牧場内で、元気に走り回る馬の様子を、のんびり眺めるだけでも楽しそう

⬅スタートシーン。出遅れなどがハッキリわかる

➡道中は横視点。各馬の位置関係を把握しやすそうだ

⬅直線は引きアングル。後方から追い込む馬も確認できる

プログラム・馬データも最新版!

もちろん各種データも最新のものに変更されている。種牡馬・繁殖牝馬・ライバル馬も新しい馬データとなっている。また、競走馬の年齢表記も、実際の競馬と同様に、従来の数え年から満年齢に改められている。クラシック戦線は3歳時になるので、混乱しないように。

⬆ライバルとして登場する馬も最近のものに

最大4人での同時プレイ!

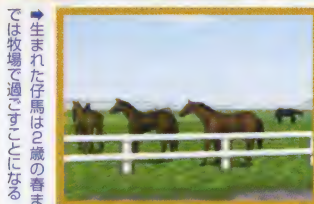
牧場データが入ったコントローラパックを持ち寄って、最大4人まで同時に遊べる機能が追加されている。今のところ詳しい内容は不明ながら、同時に「セリ市」に参加することも可能だ。ちなみに、ブリーダーズカップなど、従来のシリーズであった機能も用意されている。

⬆2人で1歳馬のセリ市に参加しているところ

生産者・馬主・調教師となり、全GI制覇を目指せ！

小さな牧場と1頭の繁殖牝馬、1500万円の資金を元手にゲームがスタートする。資金が底をつかないように、レース賞金・所有馬の売却・馬券によって収入を得ていきながら、自分の馬での全GIレース制覇を目指していく。競走馬を所有するには、自分の牧場の繁殖牝馬に種牡馬をかけ合わせて当歳馬を誕生させるか、セリ市で1歳馬を購入するかの2通りある。そうして所有した馬が、2歳になったら入厩だ。毎週の調教で馬の能力を上げたり調子を整えながら、スピードやスタミナなど馬の能力に合ったレースを選択し、勝利を目指していくのだ。そして、年齢を重ね、馬の能力が衰えてきたら引退だ。GIを勝った牡馬は種牡馬として売却でき、牝馬は未勝利でも自分の牧場に繁殖牝馬として置くことも可能で、もちろん売却もできる。こうして、次々と競争馬の生産・育成・出走を繰り返す。全てのGIレースを制覇すると、一応のエンディングを迎えるが、その後も引き続きゲームを楽しめる。GIだけでなく全重賞制覇を目指すのもいいし、お互いが持ち寄った愛馬でレースを行う、「ブリーダーズカップ」で最強馬の生産・育成を目指すのも面白い。このように、プレイヤーが自由にゲームの目的を設定できるので、長く楽しめるのだ。

⬅血統や能力を吟味して、種牡馬と繁殖牝馬を配合しよう

⬅資金稼ぎとして、馬券を購入するのも1つの手段だ

➡生まれた仔馬は2歳の春までは牧場で過ごすことになる

➡とりあえず目標となるのは3歳のクラシック戦線

⬅2歳の春以降になると、入厩して調教できるようになる

⬅クラシックに出走させることも、決して簡単ではない

歴代『ダビスタ』紹介

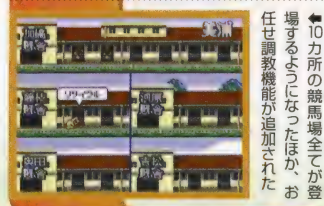
各家庭用ゲーム機で発売された、歴代『ダビスタ』シリーズ作を簡単に紹介しよう。初代『ベスト競馬ダービースタリオン』は、関東のレースのみ・牡馬のみ・最大8頭立てだったけど、回を重ねるごとに実際の競馬に近づいて来ているのが見て取れる。ちなみに、ここで紹介した以外にも、パソコンでシリーズが何作か発売されている。

ベスト競馬ダービースタリオン

ファミコン　1991/12/21発売　6800円

⬅牡馬限定で、しかも関西圏のレースはGIのみしか用意されていなかった

ダービースタリオン全国版

ファミコン　1992/8/29発売　7200円

⬅関東だけでなく関西の厩舎も設定され、関西圏のレースに出走できるようになった

ダービースタリオンII

スーパーファミコン　1994/2/18発売　12800円

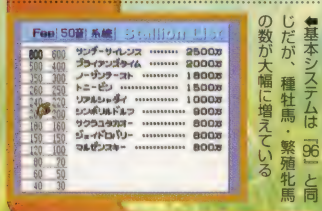
⬅牝馬の生産や出走が可能になるなど、大幅にパワーアップ。レースは最大12頭立て

ダービースタリオンIII

スーパーファミコン　1995/1/20発売　12800円

⬅10カ所の競馬場全てが登場するようになったほか、お任せ調教機能が追加された

ダービースタリオン96

スーパーファミコン　1996/3/15発売　12800円

⬅サテラビューに対応し、種牡馬・繁殖牝馬などのデータがダウンロードできた

ダービースタリオン

プレイステーション　1997/7/17発売　6800円

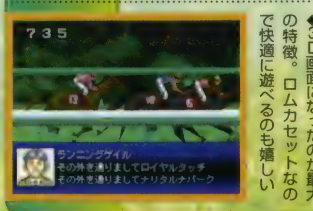
⬅最大16頭立てでレースが行われるようになり、グラフィックも美しくなった

ダービースタリオン98

SFC書き換え　1998/9/1発売　2500円

⬅基本システムは『96』と同じだが、種牡馬・繁殖牝馬の数が大幅に増えている

ダービースタリオン

サターン　1999/3/25発売　6800円

⬅ついにフルゲート18頭立てを再現。ダビスタ発売記念サターン本体も発売された

ダービースタリオン99

プレイステーション　1999/9/30発売　4800円

⬅PS『ダビスタ』の新データ版的な位置づけ。レースシーンがよりリアルになった

ダービースタリオン64(仮)

N64　2001/春発売予定　価格未定

⬅3D画面になったのが最大の特徴。ロムカセットなので快適に遊べるのも嬉しい

どうぶつの森™

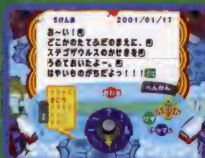
◎NINTENDO 64◎	
タイトル	どうぶつの森
発売元	任天堂
発売日	4月予定
価格	5800円(通常版) 6800円(コントローラパック同梱版)
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

1人プレイ用のソフトだけど、1つの村に4つのファイルを作れるんだ。家族4人でキャラを作って、1つの村で遊ぶことができるぞ。

僕らの村に遊びにおいでよ!!

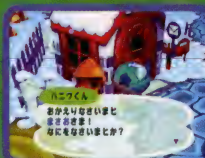
↑そこにあるアイテムを埋めるとするよね

●家族や友達と同じ村を共有できるよ●

例えば、兄弟2人でプレイするとしたら、まずお兄さんがキャラを作って村に家を作るよね。で、今度は弟がプレイして、弟のキャラを作ってお兄さんと同じ村に家を作れるんだ。そうしてかわりばんこにプレイすることで、同じ村でいろんな思い出を共有できるぞ。

←お兄さんのキャラが穴を掘って

↑その情報を掲示板に書き込んでおくぞ。弟がプレイした時に見てくれるかな？

↑翌日、弟がプレイをした時に、この情報を見つけたみたい

↑ので、掘ってみると、こんなアイテムを見つけることができたっていうわけ

↑しかもアイテムを家の前にいる「るすばんハニワくん」に預けておくと

↑お兄さんのキャラにも、そのアイテムを売ることができるってわけ

↑いじわるして、値段をつり上げたりすることもできるんだって

●同じフィールドを使っていろんな遊び方もあるんだ●

↑今度は誰が多くのムシをゲットできるかムシ取り競争を開催してみよう

↑まずはお兄さんのキャラがプレイ。そっとムシに近づいてAボタンで捕まえよう

↑続いて今度は弟のキャラがプレイ。2人でルールを決めておくといいかもね

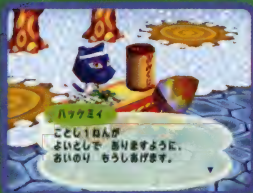
↑季節によって捕まるムシが変わったりするんだ。同様に魚釣りもできるぞ

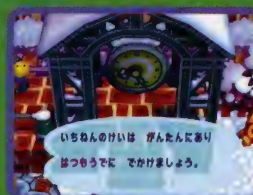
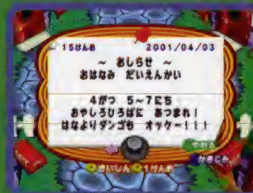
↑捕まえたムシの数がこーやって見れるぞ。どっちが多く捕まえたか競おう

↑ムシ取りの途中で、こんな箱を発見。もしかして誰かが置いておいたのかな？

●ある時期だけに登場するキャラやイベントもあるんだ●

このゲームでは実際の時間と同じように、ゲームの中でも時間が流れているので、きちんと設定しておけば、君の生活とまったく同じようにゲームの中でも季節が変わっていくのを見られるんだ。

←お正月期間限定のイベントだよね

←お正月になった。初詣に行こう

←ある期間にしか登場しないキャラもいるんだ

←春にはお花見のイベントもあるんだ

←桜満開の社でお花見を楽しもう

早くどうぶつたちと一緒に遊びたいね!!

そしてN64の春と言ったら、これを忘れちゃいけません。今年もあります『実況パワフルプロ野球』!!

やっぱ春はパワプロがなきゃ!

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	実況パワフルプロ野球Basic版2001
発売元	コナミ
発売日	3月29日
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用

今回は対戦に機能を限定したBASIC版。もちろん選手やチームデータは最新のものが使われるぞ。

この春もN64でパワプロをおもいっきり楽しめるぞ

もちろんペナントモードは収録。140試合制は導入されるのかな？

昨年の日本シリーズを彷彿とさせるね

もちろん操作感はピカイチだぞ

野球の醍醐味はパワプロで味わおう

早く選手データが知りたいよね

ハムスター物語64

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ハムスター物語64
発売元	カルチャーブレーン
発売日	3月30日発売
価格	6480円
ジャンル	ハムスター育成SLG
プレイ人数	1～2人用
備考	コントローラパック対応

ペットとして大人気のハムスター。そのハムスターと仲良くできちゃうゲームが64でも登場。ハムスターたちの世話をしたり、一緒に遊んだりして、育成しよう。

かわいいハムスターを育てちゃおう!

まずは、ケージ（かご）の中にいるハムスターと遊んであげよう。そのうちに、ハムスターがいろんな技（芸）を覚えるぞ。育て方によってハムスターの種類が分岐。その種類は30種類以上だ。

いろんなハムスターの仲間も登場するぞ

ハムスターを手に入れた主人公

ハムスターの動きは1200種類以上だ

ハムスターと一緒に、なにして遊ぼう?

育てたハムスターは、コントローラパックで移動させて、友達と見せっこしたり、お見合いをさせることなんかもできるぞ！　さらに、お見合いが成功すれば子供が産まれちゃったりもするのだ。

レースで優勝すると何が起こるのかな？

やった！お見合い大成功！

というわけで子供も増えます

◎発売まであと1ヶ月。2001年3月21日は新携帯ゲームの新たな幕開け──。

GBアドバンス購入ガイド

いよいよ発売が間近に迫ったGBアドバンス。今月は通信対戦の新しい遊び方などを紹介していくことにするよ。

ONE 1 本体色は3色。君なら何色を選ぶ?

本体色は3色発売されます。みんなはどの色を選ぶのかな? 色彩占いで占ってみましょう。

バイオレット

ホワイト

ミルキーブルー

色彩占いで選ぶ本体色

バイオレット 内に秘めた情熱の色。GBCではオーソドックスな色になり、ゲームキューブも同色が発表されている。統一感を求めるならこの色。

ホワイト 純粋無垢の色。何色にも染まれるし、多色の中では逆に目立つ色。シンプルなのに、目立ちたいあなたにはおすすめの色だ。

ミルキーブルー 半透明の中に薄い青。南海の珊瑚礁を思わせる色は、男の子でも女の子でも好かれる色。おしゃれに決めたいなら、この色だ。

TWO 2 周辺機器もチェックしておこう!

どうせなら、一緒に周辺機器もそろえておくほうがいいよね。対戦するならケーブルを忘れずに。

GBA専用通信ケーブル 1500円

4人対戦もできるので必須アイテムだね

GBA専用バッテリーパック・チャージャパック 3500円

充電池を使いたい人は、このセットを

GBA専用ACアダプタ 1500円

お家でじっくり遊びたいなら、これだ

モバイルアダプタGB 1500円

対応ソフトも発売予定なので楽しみだね

使用電池は単3電池×2本

本体のサイズは縦82mm×横144.5mm×厚さ24.5mm 重さ約140g

THREE 3 マルチカートリッジプレイと1カートリッジプレイって何だ?

そして、今回明らかになった2つの対戦の方法を紹介しよう。GBアドバンスならではの方法だぞ。

●1(ワン)カートリッジプレイ●

ソフトが1つあるだけで、最大4人まで対戦することができる。ただし、遊べるステージ等は限定されるぞ。

カートリッジが1つあれば

1人がソフトを持っていれば、2~4人で通信ケーブルをつないで対戦できる。ただし、ソフトを持っていない人のところにデータを送るので、対戦前にはロード時間がかかるみたいだ。

4人でプレイできる

■1カートリッジプレイに対応しているタイトル

- ◎スーパーマリオアドバンス
- ◎F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
- ◎くるくるくるりん

●マルチカートリッジプレイ●

今までのGBのように対戦する人同士がソフトを持っていないと対戦できない。ただし、ロード時間もなく、機能も限定されないぞ。

カートリッジは全員分必要

「マルチカートリッジプレイ専用ソフトは、対戦する全員がソフトを持っていないと遊べないぞ。

■マルチカートリッジプレイに対応しているタイトル

- ◎スーパーマリオアドバンス
- ◎F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
- ◎マリオカートアドバンス
- ◎ナポレオン
- ◎タクティクスオウガ外伝
- ◎ミスタードリラー2
- ◎パワプロクンポケット3
- ◎コナミワイワイレーシングアドバンス
- ◎ロックマンエグゼ
- ◎チューチューロケット! 他

FOUR 4 今までのGBソフトもプレイできる!!

もちろん、今までのGBソフトも遊ぶことができる。なので、大好きなゲームもGBAで遊べるぞ。

カートリッジのサイズが違うけど?

確かに、横型のGBAに従来のGBのカートリッジを差すと、上の方が本体からハミ出る形になるんだ。でも、ちゃんとプレイできるので、安心して遊んでちょうだい。

FIVE 5 同時発売ソフトは24本

なんと、史上空前の同時発売タイトルは24本!!（2/5現在）。どれを買うか迷っちゃうよね。

こんなことってあった?

初めてですよ、みなさん!! ドリーム誌始まって以来のことなので、こちら側も大変です。せっかくなので、本体と同時に購入するソフトを、パッケージでまとめてみました。

GBアドバンスだからできるラインナップ

同時発売タイトルは24本だけど、今発表になっているタイトル数は約50本!! なんというかN64の時から考えると、うらやましい感じですよ。また、夏から秋にかけてもビッグタイトルが続々と登場するみたいだ。人気のシリーズから始まって、新しいゲームもたくさんラインナップされているみたいだよ。ドリームでも、正しく紹介していくので、ソフトの発売情報はしっかりチェックしてね。

あのメーカーからも参入あり

そして、突然発表になったセガの参入。今までドリームキャストなどでソフトを作っていたセガだけに、クオリティの高いソフトの登場が期待できそう。セガの看板キャラだったソニックも秋頃にはGBAで遊べるみたいだから楽しみだね。そしてもう1つ。先日の発表で『FF4・5・6』をGBAで作りたいと発表したスクウェア。まだ、正式参入の発表はないものの、期待しておこうね。

春以降も続々と発売が予定されている

3月21日にいっぱい発売しちゃって、あとは大丈夫なの? という声も聞こえてきそうだけど、コナミからは4月、6月に発売するタイトルが、もう決まっているし、任天堂からも期待のRPG『黄金の太陽』が5月にはじっくりとプレイできそうだ。なので、最初だけたくさん発売されたけど、後は…。みたいなことはないようだから大丈夫。いや、ほんとに頼みますよ、メーカーのみなさん!!

どんなゲームを期待するのかな?

4人対戦ができるようになったり、モバイルアダプタを使った遊びができるようになったりと、GBAの楽しみ方は、どんどん広がっていきそうだ。特にソフトが1本あれば、みんなでプレイできる「1カートリッジプレイ」には興味津々。友達がソフトを持っていれば、体験版感覚で楽しんで、そこからソフトを購入する目安にしてもいいもんね。今のうちに友達にも声をかけておくといいかも?!

編集部おすすめのタイプ別購入ガイド

任天堂パック

まずは任天堂ソフト大好きのみんなにはこのパック。同時発売4本を全部買ってしまいましょう。

◎スーパーマリオアドバンス
◎くるくるくるりん
◎ナポレオン
◎F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE

本体とあわせて¥29000（税抜き）

コナミパック

次はコナミ大好きのみんなにはこのパック。でも数が多すぎるので、お小遣いに余裕のある人だけね。

◎パワプロクンポケット3
◎コナミワイワイレーシングアドバンス
◎悪魔城ドラキュラサークルオブザムーン
◎プレイノベルサイレントヒル
◎メールでキュート
◎遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ　他3本

本体とあわせて¥56200（税抜き）

アクションパック

アクションゲーム大好きならこれがおすすめ。買ったその日から、熱いプレイが楽しめるぞ。

◎スーパーマリオアドバンス
◎悪魔城ドラキュラサークルオブザムーン
◎ボンバーマンストーリー
◎ロックマンエグゼ

本体とあわせて約¥30000（税抜き）

マルチパック

対戦ゲームを楽しみたいなら、このソフトたち。通信ケーブル1本も一緒に買うとすると。

◎スーパーマリオアドバンス
◎F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
◎チューチューロケット
◎コナミワイワイレーシングアドバンス

本体とあわせて¥31500（税抜き）

おトクパック

1本だけでもじっくり楽しみたい!! という人には、選びに選んで、この1本をおすすめします

◎スーパーマリオアドバンス

本体とあわせて¥14600（税抜き）

スポーツパック

スポーツ大好きな人には、これでいろんなジャンルを楽しんでください。

◎パワプロクンポケット3
◎Jリーグポケット
◎ファイヤープロレスリングA
◎爆熱ドッジボールファイターズ

本体とあわせて約¥30000（税抜き）

じっくりパック

じっくり長く遊びたい人にはこれがおすすめ。春休みだし、ちょっと夜更かししちゃおうかな。

◎ミスタードリラー2
◎プレイノベルサイレントヒル
◎桃太郎まつり
◎ウイニングポストFORゲームボーイアドバンス

本体とあわせて約¥30000（税抜き）

頭脳派パック

頭の体操が大好きという、頭脳派のみなさんには、これで。たっぷり脳味噌をフル回転させてね。

◎ナポレオン
◎くるくるくるりん
◎ミスタードリラー2

本体とあわせて約¥24200（税抜き）

下のおすすめパックは編集部が独自に選考したものです。また、価格が未定のものもありますので、「約」をつけさせてもらいました

次ページからはソフトの紹介だよ!!

スーパーマリオアドバンス

◎GBアドバンス◎

項目	内容
タイトル	スーパーマリオアドバンス
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応 1カートリッジプレイ対応

先月、いきなりの発表で驚いた人も多いと思うけど、やっぱり新ハードの1発目はマリオじゃないと!! ね。今回はみんなでプレイできる対戦モードが発表されたので、紹介していくね。

みんなのマリオが持ち上げアクションになって帰ってきたよ!!

4人のキャラから選んでね

プレイヤーキャラは、安定した能力のマリオ、ジャンプ力の高いルイージ、空をちょっと長く飛べるピーチ姫、力が強くて素早く、ものを引き抜けるキノピオの4名だ。

君はどのキャラの能力に惹かれた？

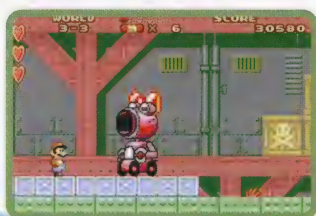
SUPER MARIO GAME 1人プレイ用

GBアドバンスの力で、たくさんの敵が表示されても全然大丈夫なんだ

不思議なランプで裏世界に入ると、キノコが隠れているんだって

十字ボタン下を押してジャンプすると「Yahoo!」と声をあげてバック転を

キャサリンに、でかヘイホーをぶつけてみました。決まったって感じ

青いでかヘイホーが出現。こいつを倒すとハートで回復できるんだ

巨大な敵が登場。なんとメカになったキャサリンみたいだぞ

でっかい野菜なら敵を連続してやっつけることもできるんだ

1upキノコを発見。何かをぶつけると取ることができそうなんだけど

MARIO BROS.GAME 1～4人プレイ用

バトルゲーム（2～4人プレイ用） 1カートリッジプレイ対応

コインの争奪戦ゲームだ。1カートリッジプレイでもプレイできるぞ。

1カートリッジプレイだと、ロード時間がかかるんだ

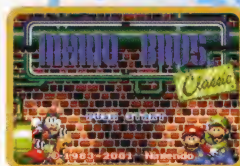
とにかく、ライバルたちより多くコインを集めよう

ゴミ箱からタマゴが出てきたぞ。どー使うのかな？

ライバルたちにコウラをぶつけておじゃましよう

4人入り乱れての大バトルなんだ

クラッシックゲーム（1～4人プレイ用） マルチカートリッジ専用

元祖マリオブラザーズが楽しめるゲーム。協力プレイもできるぞ

こちらはマルチカートリッジプレイ専用なんだ

なつかしの画面だよね。プレイしたことある？

友達と協力するもよし、ジャマするもよしだ

やっぱり最初のソフトはマリオで楽しもう

F-ZERO エフゼロ FOR GAME BOY ADVANCE

◎GBアドバンス◎	
タイトル	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	近未来SFレース
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 1カートリッジプレイ対応 マルチカートリッジプレイ対応

スーパーファミコン本体と同時発売された『F-ZERO』の操作感を踏襲しつつ、コースやマシンを完全リニューアル。一瞬の油断も許されない状況で、ライバルとの駆け引きを展開する。

あれから4半世紀。新たなる伝説となる。

反重力装置により路面から絶えずホバリングするF-ZEROマシンを操縦し、各惑星に設けられた専用サーキットで行われるレース、それが「F-ZERO グランプリ」だ。優勝者には多額の賞金と名誉が与えられるのだが、あまりにも過酷で危険なレースのため衰退の一途をたどっていた。グランプリ史上でキャプテン・ファルコンたちが名をはせていた時代から四半世紀が過ぎた今、彼らはすでに伝説となってしまった。が、一攫千金のために、再びパイロット志願者が増加し始めた。そして新たなる伝説が生まれようとしている…。

制限はあるがソフト1つで4人対戦可

対戦者とのミックスランキングもある

コース紹介 ポーンシリーズ F-ZERO CIRCUIT PAWN Series

1 ビアンカシティ ストレッチサーキット

超高速で行われるレース。ライバルとの接触も命取りだ

2 スタークファーム ファーストサーキット

絶えずホバリングをしているので独特の操作感がある

3 ラピュタンコロニー ダッシュサーキット

分岐地点のあるコース。その場に応じてライン取りを！

4 スタークファーム セカンドサーキット

コース上の緑のエリアに入るとパワーが回復する

5 クラウドカーペット ロングジャンパー サーキット

ジャンププレートを通過するとマシンがジャンプする

FIRE BALL

ミッキー・マーカス

◎GBアドバンス◎	
タイトル	くるくるくるりん
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 1カートリッジプレイ対応

任天堂がGBアドバンス本体と同時発売する期待の新作なのだ！

シンプルだけど、あなどれないゲームだぞ!

弟妹が行方不明!?

主人公のお母さん「カカーリン」に頼まれて、全部で10人の弟妹たちを探し出す為に冒険の旅に出る事になった長兄「クルリン」。特殊ヘリコプター「ヘリリン」に乗り込み、各ワールドから弟妹達を連れて帰れるだろうか?

お母さんが弟妹達を心配しているぞ

アドバイスをしてくれるうさぎ先生

特殊ヘリコプターに乗り込むクルリン

対戦も楽しいぞ!

このゲームは1つのカートリッジと人数分のGBA本体で、4人までの対戦が可能な「1カートリッジプレイ」に対応しているぞ。友達と「GBA専用通信ケーブル」を使って白熱のレースに挑戦しよう。盛り上がること間違いなし!

ハンディキャップも設定可能

半透明の「ヘリリン」が対戦相手だ

棒の長さで難しさがかなり違うぞ

「ヘリリン」に乗って冒険に出よう!

ハートマークが描いてある場所は、ダメージを回復できるエリアだ

壁にヘリリンの羽根をぶつけてしまった! ハートが全て無くなるとアウトだぞ

時にはヘリリンをバネに当てて回転の向きを変えなければいけない所もある

1度もダメージを受けずにゴールまでたどり着けば、何かあるかも?

障害物

それぞれ一定の方向と間隔で移動している鉄球

ヘリリンめがけて大砲が弾を撃ってくるぞ。上手くかわせるかな?

アイテム

通路に落ちているアイテムは必ず取ろう。後で良いことがあるぞ

拾ったアイテムで、ヘリリンの飾り付けができるようになるのだ

◎GBアドバンス◎	
タイトル	黄金の太陽
発売元	任天堂
発売日	5月予定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

発売が待たれるファンタジーRPG『黄金の太陽』。5月の発売に向けて、今回はストーリー部分とキャラクターについて、紹介していくことにしよう。

迫力の戦闘シーンと謎に満ちた物語が、君の冒険心をくすぐるのだ

～「黄金の太陽」とは、どんな物語なのか～

霊峰アルファ山に抱かれた村ハイディア。3年前にここを襲った嵐は、村に大打撃を与え、当時14歳だった、ロビン少年も心に大きな痛手を負っていた。その心の傷がやっと癒えようとした17歳のロビンに、もっと大きな災厄が降りかかろうとしていた。封印されし古代科学、錬金術が何者かの手によって解放され、世界は大いなる危機に直面している。ロビンは親友ジェラルドとともに旅立つことを決意するのだった。

こんなキャラクターが登場するぞ

ロビン	この物語の主人公。地のエナジーを受け継ぐエナジスト。
ジェラルド	ロビンの幼なじみで、火のエナジスト。戦士の能力に恵まれている。
イワン	風のエナジスト。特殊なエナジーを操ることができるらしい。
メアリィ	水のエナジスト。治癒能力を使うことができる。
エナジスト	古代の錬金術であるエナジー保有者。古代人の血を受け継いだ人々。

エナジーってどんな能力?

エナジーとは精神パワーのことで、ある時は戦闘のダメージ攻撃（ファイア、プラズマ）や防御（プロテクト）に利用し、ある時は相手が持つ秘密を引き出すために心を読んだりする（リード）にも使うことができる。この能力を使ってゲームを進めるのだ。

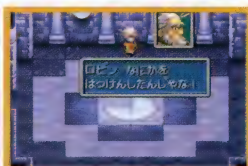
そして物語の幕は開く

今回も新着の画面をどーんと紹介していくぞ。

まずは、ストーリーに関わる画面を紹介していこう。画面では村や神殿の写真が多いよね。特に神殿ではトラップなど、様々な仕掛けが用意されているみたいだ。

エナジーとハイディア村の関係が語られていく

一体、ハイディア村にはどんな秘密があるのかな

ここはソル神殿。ロビンたちの冒険の始まりだ

何かを発見した?! この月のマークは意味深だね

ここは神殿内をアクションで進んでいくみたいだ。ジャンプで進め

ここにある女神像にも、何か秘密があるのかな

怪しげな二人組が登場。一体誰なのか？

屋根の修理をするロビン。のどかな感じだけど

ジェラルドがエナジーの特訓をしているようだ

戦闘シーンに注目せよ

戦闘は一見2Dだけど、3Dの処理がされていて、迫力満点だ

敵との戦闘シーンはグラフィックもさることながら、動きに注目だ。

動きのあるシーンが満載だ

エナジーを使った攻撃だ。画面もハデだよね

戦闘シーンは、絶対注目してほしいな

ジェラルドの放った炎がモンスターを攻撃するぞ

この流れるようなシーンがメチャかっこいいのだ

ナポレオン napoleon

部隊を招集せよ。いざ出陣!

18世紀末のフランス革命後。貴族たちやイギリス軍がフランスに対し戦争を仕掛けてくる。その背後には「神の意志」を語る邪悪な存在が控えていた。不思議な力を持つ「ロゼッタストーン」を使う「タソー」があらゆる人々やモンスターを操って攻撃を仕掛けてくるのだ。それらを相手にナポレオンは戦いを重ねていく…。兵の登用、指令、ほうびの分配など、たくみな命令で勝ち進むのだ!

謎の蝋人形屋婦人タソーとネルソン

海戦では攻撃船など船部隊が登場する

巨大戦艦には英国海軍提督ネルソンが

◎GBアドバンス◎

項目	内容
タイトル	ナポレオン
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	リアルタイムシミュレーション
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 モバイルアダプタGB対応 マルチカートリッジプレイ対応

最高司令官ナポレオンとなり、自分の手足となって戦ってくれる部下や兵士を率いて祖国フランスを悪の手から守るのだ!

ピラミッドを目指す考古学者を守れ!

上から落ちてくる巨大なボスが出現!

敵を倒す時間を競う「100人斬り」

軍の配置だけで戦うフォーメーションバトル

戦場でナポレオンを補佐してくれる指揮官、アレッサンドロ・インザーギ。士官学校時代からの親友

強気な発言で男と対等に渡り合う、ルイ=ガブリエル・スーシェ。ナポレオンの体力を回復する

ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)

4人までの通信対戦可能!

いままでのシリーズにはなかったキャンペーンモードが追加されたことにより、ストーリーに沿ったドラマチックな展開が楽しめるようになったぞ。個性豊かなショーグンも登場し、戦略の楽しみがより広がった! さらに、シリーズ初の多人数対戦で、友達やコンピュータを交えて、2対2、1対3などのバトルも楽しめちゃうのだ!

艦船ユニットも登場。戦場は陸海空だ

バトルシーンだってこんなに大迫力だ

◎GBアドバンス◎

項目	内容
タイトル	ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1~4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

名作ウォーシミュレーション『ファミコンウォーズ』シリーズの新作。通信対戦も可能で、キャンペーンモードもある!

キャンペーンに登場するショーグン

初めての人にも親切なチュートリアル

予算と状況に応じてユニットを生産

戦況を考えて戦いを有利に進めるのだ

Mr. DRILLER 2
ミスタードリラー2

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ミスタードリラー2
発売元	ナムコ
発売日	3月21日予定
価格	4800円
ジャンル	穴掘りアクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ

手軽に遊べるのが最大の魅力の『ミスタードリラー2』。ちょっとした息抜きとして遊ぶのにピッタリで、前作でハマった人も、初めて遊ぶ人にもオススメ!

熱中確実!4つのゲームモード

下へ下へと掘り進んでいく、穴掘りアクション『ミスタードリラー2』が早くも登場だ。遊びやすくて奥が深い、基本ゲームシステムはそのままに、新キャラ・新要素も追加されていて、前作をやり込んだ人でも大満足すること請け合いだ。ゲーム中、何らかの条件を満たすと手に入る、「ドリラー秘密カード」というお楽しみ要素も用意されているぞ。今月は、ゲームモードを中心に紹介しよう。

ドリラーひみつカード ← ドリラー秘密カードは全部で20種類ある

前作で一躍有名になったホリ・ススム(左)と、ススムに対してライバル意識を持っているアンナ・ホッテンマイヤー(右)

とことんドリラー (1人用)

ゴールがなく、ひたすら下へ掘り続けていくモードだ。残機数の異なる3段階の難易度が設定されているほか、到達距離に応じた1upもある。もちろんハイスコアは「レコード」に記録されるぞ。

ここまで深く掘り進むと、もはや自分との戦い。取りやすいエアカプセルは必ず取っておこう

ふたりでドリラー (2人用)

GBアドバンス専用通信ケーブルを使うことによって、2人対戦できるモードだ(本体とカートリッジは2つ必要)。ススムvsアンナとしての対戦となり、先に相手の残機数をゼロにした方が勝ちとなるシステム。相手側のフィールドが90゜回転する「ターン」、180゜回転する「フリップ」、相手側にクリスタルブロックを送り込む「クリスタル」という、3種類のアイテムが登場する。これらのお邪魔アイテムを使うことによって、より対戦が白熱すること間違いなし!

フィールドが回転するお邪魔アイテムがあり、なかなか思うように操作できなくなる

どれだけ深く掘り進めるかではなく、あくまで相手の残機数をゼロにするのが目的なので慎重に

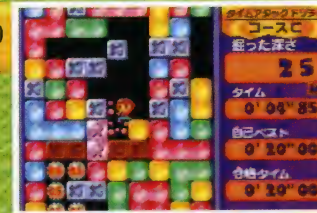
ミッションドリラー (1人用)

毎回構造が変化するマップを下へ掘り進み、規定深度のゴールを目指すメインモード。深さ500mのインドステージ、1000mのアメリカステージ、2000mのエジプトステージがある。このモードには、出現してしばらく経つと自然消滅する「クリスタルブロック」が登場する。このブロックにより、思いもよらない地点で勝手にブロックが崩落するなど、やっかいな存在になりそうだ。また、全てのステージをクリアすると、地中の謎が明らかにされるぞ。

500M地点がゴールで初心者向けのインドステージ。ここで基本テクニックを覚えていこう

アメリカステージは深さ1000M。クリスタルブロックが多く出現し、難易度も高めだ

タイムアタックドリラー (1人用)

決まった構造のステージを、できるだけ短い時間でのクリアを目指す。このモードのみ「エア」の概念がなく、エアカプセルの代わりに「タイムアイテム」が置いてあり、取ると経過時間がマイナスされる。

短めのマップで全10ステージ。ターン・フリップ・クリスタルが登場し、自分のフィールドに作用する

基本的なゲームシステム

エアメーターは深度に応じて自動的に減っていき、エアカプセルを取ると20%回復するけど、×印ブロックをドリルで壊すとエアが20%減ってしまう。ブロックは、上下左右の4方向とも壊せるものの、落下中のブロックは壊せない。支えになるものがないブロックは下に落ち、同じ色同士はくっつく性質を持っている。エアメーターがゼロになるか、落ちてきたブロックの下敷きになるとミスだ。

絶対に壊せない「メタル×印ブロック」も登場し、よりパズル要素が深くなっているぞ

← 段差は1段ずつなら登れるぞ

パワプロクンポケット3™

◎GBアドバンス◎	
タイトル	パワプロクンポケット3
発売元	コナミ
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

パワプロファンお待ちかねの最新作は、サクセスモードのおもしろさはもちろん、野球パートも存分に楽しめるソフトに仕上がっているぞ。

野球大好きパワプロ大好き!

今回はこんなストーリーだ!!

ズバリ、主人公はサイボーグです。かつて極亜久高校の野球部を見事甲子園優勝に導いた主人公は運悪く死亡したものの、プロペラ団を抜け出した同級生、亀田と唐沢博士により、サイボーグへと変身させられていたのだ。さらに、ほとんど生前の記憶を失っている主人公は、亀田の旗揚げしたネオ・プロペラ団で言いなりの日々。以前の野球ができる姿に戻りたい主人公を、君の手によって、サクセスへと導くことができるか?

つまりプロペラ団を倒せばいいのだ

そう、今回のサクセスの目的は、ネオ・プロペラ団で、コツコツと仕事をしながら、以前の記憶を取り戻し、野球をする体に戻り、なおかつ、にっくきプロペラ団を倒す!!ということなのだ。今まで以上にぶっ飛んだストーリー展開が期待できそうだぞ。

↑パワプロクンポケットではおなじみのキャラクターも登場するのだ

いろんな仕事をしないといけないのだ

それでは、どんな仕事をして、日々の生活を過ごすかと言うと…。皿洗いに、掃除、ティッシュ配りに探偵、サンドイッチマンなど十数種類。ハードワークになりそうだ。

←占い師という仕事もあるみたいだ

←特殊パーツがないとできない仕事も

←野球をするため、がんばりましょう

そして記憶を取り戻せ

主人公は「火星オクトパス」という私設野球チームに属することになるんだ。そして賞金目当てでプロペラ団主催の闇野球大会に参加することになるんだって。

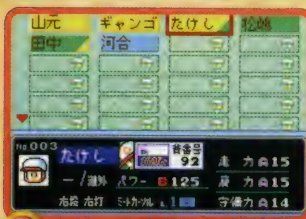
←秘密基地はアパートみたいだ

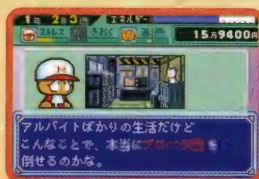
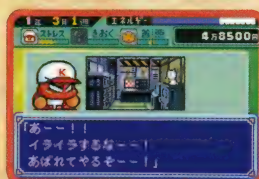
←今はアルバイトしかできないのか?

←暴れたくなる気持ちもわかる…

こんな要素も盛りだくさん!!

こんな秘密も隠されていたぞ。以前発売された『パワプロクンポケット1・2』で作った選手のパスワードをアレンジモードで入力すると『3』で使用することができる

←パワーアップの基本はパーツ?!

↑以前作った選手も使用できるぞ

↑パーツを買って野球人生を取り戻せ

野球パートはメチャすごいぜ!!

そしてお楽しみの野球部分。サクセスモードでプレイする以外に、野球だけを楽しめる対戦モードももちろん搭載。野手全てがマニュアルで動かせる本格派なのだ。

←パワプロファンならたまらないね

↑通信ケーブルで友達と対戦もできるぞ

↑野球の醍醐味を存分に味わえるよね

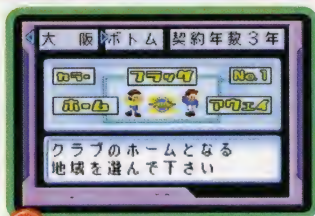
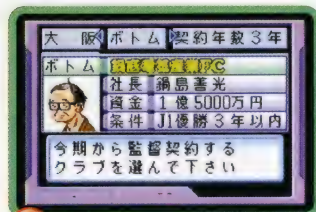
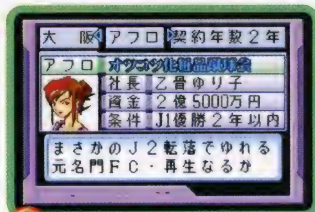
◎GBアドバンス◎

タイトル	Jリーグポケット(仮)
発売元	コナミ
発売日	3月21日予定
価格	5800円
ジャンル	育成SLG
プレイ人数	1人用

今月号でいきなり発表になった、コナミの新作は、サッカーを題材にした育成シミュレーションゲームだ。もちろんJリーグのオフィシャルゲームになっているぞ。

GBA初のサッカー育成シミュレーションゲーム!

世界にひとつしかないオリジナルクラブを作ろう

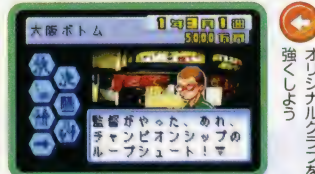
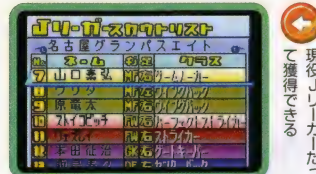
このソフトは、Jリーグを舞台に、オリジナルクラブを作り、選手を育成していくシミュレーションゲーム。アクション系のサッカーゲームとは違うので注意してね。ただ、サッカー好きなら、のめり込むこと間違いなしの内容だぞ。

まずはクラブの本拠地を決めよう

監督契約するクラブを選ぶのだ

どのクラブにするか悩むなぁ

イベントも多種多彩。Jリーガーだって獲得できる

クラブを育成する上で、いろいろなイベントが用意されているんだ。試合による賞金と監督評価をアップさせれば、国内外の強力選手をスカウトできたり、オリジナルクラブに現役Jリーガーを登録することだって、できちゃうぞ。

強力な選手をスカウトできることも

現役Jリーガーだって獲得できる

オリジナルクラブを強くしよう

クラブの運営も大変なのだ

リーグの日程に注意して練習だ

Jリーグ27クラブの全選手・スタジアムが実名で

もちろん、Jリーグのオフィシャルゲームだけに、クラブ、選手名、スタジアムは全て実名登録されているんだ。J1、J2のクラブと君の作ったクラブが、戦えるぞ。

まずはJ2から挑戦していくのかな

選手を育成し、強いクラブを作ろう

このゲームの基本とも言えるのが、クラブの選手を育成することだ。練習の指示を与えることで、選手のレベルアップを目指していくぞ。様々な練習指示ができそうなので、君好みの戦略に合わせたクラブ作りができそうだよね。

まずは監督としての初仕事だ

どの練習を指示しようかな

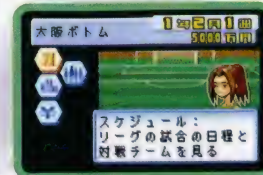
ミニゲームで総合力アップだ

選手のレベルがあがったみたいだ

レベルアップすればいいことも

試合に勝つことが大事だよね

選手の個々の能力を見極めよう

フォーメーションも大事だね

スケジュールをちゃんとたてよう

◎GBアドバンス◎

タイトル	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン
発売元	コナミ
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用

ホラーアクションの決定版。人気のドラキュラシリーズの最新作もゲームボーイアドバンスで登場決定。しかも本体と同時発売ってことだから、買うっきゃない!!

ドラキュラ伯爵

強大な力を持つ魔王、ドラキュラ伯爵

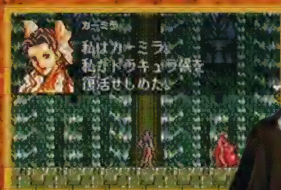
戦慄の古城。復活したドラキュラをうち倒せるか。

今回のストーリーは1830年のオーストリア。魔王ドラキュラの忠実な下僕であるカーミラが、ドラキュラの復活に成功。そこから、この物語が始まるのだ。

師匠

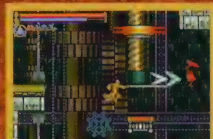
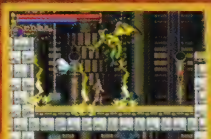
兄弟子ヒュー

師匠は囚われ、兄弟子は行方不明になってしまう

このグラフィックのクオリティを見よ

カーミラによってドラキュラが復活した

デュエルセットアップでムチを強化せよ

今回は、デュエルセットアップシステムが新たに追加されたぞ。ゲームプレイ中に探し出した動作カードと属性カードを組み合わせることにより、主人公の武器であるムチ自体をパワーアップできるというものだ。いろいろ組み合わせて強力なムチを作ろう。

デュエルセットアップシステムでムチもこんな威力を持つことができるのだ

ドラキュラシリーズならではのアクションシーンの数々。携帯ゲームでこれだけのクオリティは、さすがだ

激しい戦いの向こう側に待つものは何か?

主人公 ネイサン

囚われた師匠を助けるべく闘う

主人公は戦闘を積むことにより成長していくぞ。隠された アイテムを身につけることで、様々な能力も追加されるのだ。

襲い来る敵を一網打尽にしてやるのだ

懐かしくもあるアクションに興奮するぞ

カーミラ

ドラキュラを復活させた張本人

一体、どんな敵が主人公の前に立ちはだかるのか

ステージはオーソドックスな2Dスタイルだ

巨大な敵キャラも登場。動きもすごいぞ

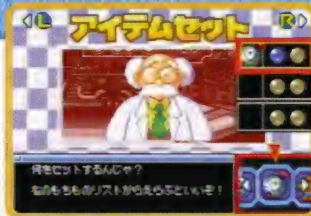
◎GBアドバンス◎	
タイトル	コナミワイワイレーシングアドバンス
発売元	コナミ
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

コナミの人気キャラでレースゲームを楽しめるこのソフト。今回はアイテム購入とミニゲームについて紹介していくことにしよう。あのシナモン博士も登場だ。

コナミの人気キャラ大集合。君なら誰でプレイする?

シナモン博士からアイテムを購入しよう!!

このゲームでは、レース中に貯めたコインで、アイテムを購入することができるんだ。購入したアイテムは3種類だけ自分のマシンにセットすることができるんだって。これで次のレースが有利になるかもね。

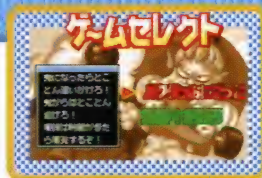
シナモン博士のお店でアイテムを購入しよう

購入したアイテムは3つまでセットできるんだ

どのアイテムを買おうかな? 説明をよく聞こうね

ミニゲームも楽しいよ

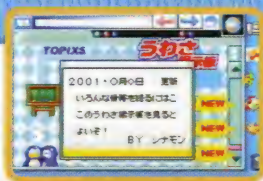
さらに、ミニゲームがあることも判明したぞ。いくつかの種類がありそうだよ。これだけでも十分楽しめそうだね。

バクダンを持って追いかける鬼ごっこ

早く捕まえないと爆発しちゃうぞ

他にはどんなミニゲームが?

ヒントはここで聞いちゃおう

また、レースで詰まったときなどは、ヒントを聞くことができるんだ。「うわさ掲示板」に行くと、情報が聞けるらしいぞ。

ここが「うわさ掲示板」なんだ

どんな情報が聞けるのかな

これでレースも有利になるかな

◎GBアドバンス◎			
タイトル	モンスターガーディアンズ	ジャンル	モンスター育成RPG
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月21日	備考	モバイルアダプタGB対応
価格	5800円		GBA専用通信ケーブル対応

個性豊かなモンスターを育成・合成して戦うRPGが登場。通信ケーブルを使って2Pとの対戦もできちゃうんだって。

最強の魔獣軍団を作れ!!

モバイルシステムGBを使用した「修行システム」などもあるんだ。

ここでモンスターを合成するんだ

モンスターのパラメーターを振り分けよう

これは、古城での戦闘画面だ。どんな戦いに?

SILENT HILL
プレイノベル サイレントヒル

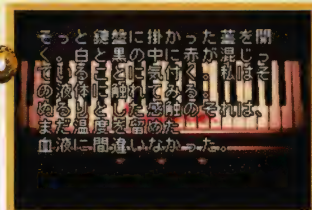
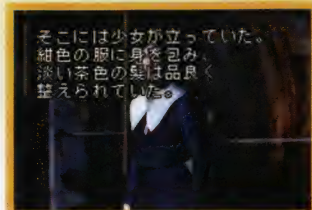
◎GBアドバンス◎

タイトル	プレイノベル サイレントヒル
発売元	コナミ
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	プレイノベル
プレイ人数	1人用
備考	モバイルアダプタGB対応

究極の恐怖をテーマにPSで発売され、話題となった『サイレントヒル』がプレイノベルという形でGBAに登場。その恐怖が、また受け継がれていくぞ。

白い霧の中にある恐怖、そして…

ハリー編とシビル編の2つのシナリオが用意されている

ゲームはテキストを読み進めながら、選択肢を選び、物語を作っていくプレイノベル。2人のキャラによるシナリオが用意されているぞ。

美しいグラフィックと音に、真の恐怖を味わえそうだ

PS版を体験していない人にも、その恐怖が伝わるぞ

【ハリー編】

PS版では主人公であったハリーのシナリオだ。休暇を取るために娘と2人で訪れた町「サイレントヒル」。だが、娘のシェリルが失踪し、町には深い霧が立ちこめ始めた。そしてハリーの前には…。

選択肢をどう選ぶかによって、物語に変化があるみたいだ

娘を捜して町を彷徨うハリーだったが

気絶したところを女性警官に助けられる

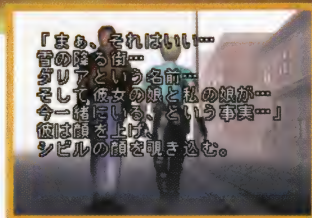
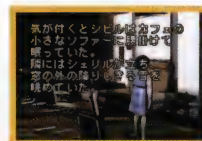
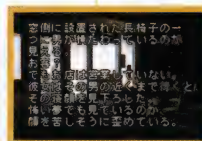
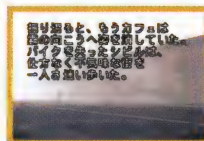
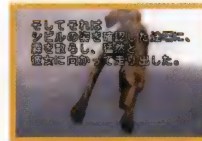
女性警官シビルは去ってしまうのだが

ラジオと拳銃を手にするハリー

すると、窓ガラスを割って異形のものが

一体、この生き物は何なんだろうか？

【シビル編】

こちらは、女性警官シビルの物語だ。ハリー同様、サイレントヒルの異常な事態に巻き込まれてしまった彼女。PS版でも活躍した彼女だが、彼女しか体験していない恐怖を、ここでは知ることになるぞ。

サイレントヒルの異常な事態に巻き込まれていくシビル

この画面の少女は誰なのか？

どんな物語が展開するのか

カフェを出るシビルを待つものは

突如として現れる異形のもの

ハリーとは別の場所で展開が進む

一体、この恐怖から逃げるすべは…

トレーディングカードの要素もあるんだ

また、このゲームのオリジナル要素として、トレーディングカードを集めることもできるんだ。

カードを集めると何かいいことが?!

↑クリーチャーのカード

↑どこで入手するのか?

↑蝶のカードかな?

↑謎解きにも関係が?

モバイルを使った遊び方もあるぞ

さらにモバイルアダプタを使ってシナリオをダウンロードすることもできるらしいんだ。ここではGBAオリジナルのアンディが主人公の物語を体験できるぞ。

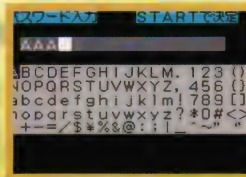
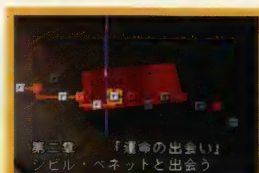
パスワード入力画面みたいだ

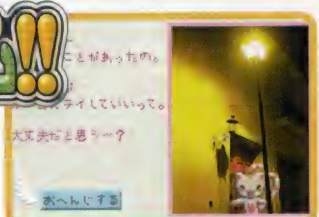
フローチャート画面みたいだ

これはミニゲーム要素なのか?

◎GBアドバンス◎

タイトル	メールでキュート	ジャンル	アドベンチャー
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
発売日	未定	備考	モバイルアダプタGB対応
価格	5800円		GBA専用通信ケーブル対応

絵はがきを交換してゲームを進めていく、新ジャンルのアドベンチャーゲームが登場だ。見た目もとってもキュートだね。

絵ハガキを交換するアドベンチャーゲーム!!

登場キャラから届いた絵はがきに3択から返事を選んでアドバイスすることで、シナリオが進んでいくゲームなんだ。その他にもたくさんの要素が詰まっているぞ。

キャラから絵はがきが届いたぞ。どんなお返事をしようかな

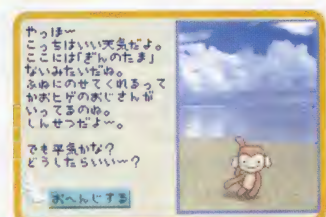
お返事をすることで、キャラとのシナリオが進んでいくんだ

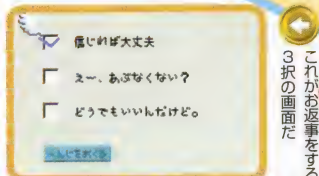
モバイルで知らない誰かにボトルメールも送れるんだ

また、モバイルアダプタにつなげることで、知らない相手にボトルメール（誰に出すかを決めずに送信できるメール）を出したり、受け取ったりすることもできるよ。

物語の舞台はここみたいだね

メールを作成してみよう

アイテム占いもできるみたい

キャラクターもとってもかわいいよね

ミニゲームも用意されているよ

これがお返事をする3択の画面だ

友達と名刺交換もできるよ

キュートなキャラを導いてあげてね!!

JGTO公認GOLFMASTER ~JAPAN GOLF TOUR GAME~

◎GBアドバンス◎

タイトル	JGTO公認GOLFMASTER~Japan Golf Tour Game~
発売元	コナミ
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

日本のトップツアープレイヤーが登場する、本格派のゴルフゲームだ。スポーツゲームのコナミが作っただけに、おもしろさはバツグンなのだ。

いつでも気軽に本格派ゴルフゲーム

まるで携帯ゲームであることを忘れそうなグラフィックと、スムーズな動きで、いつでも、どこでもゴルフをプレイできるってわけ。

日本男子トップツアープレイヤーだ

コースをしっかりチェックして

さてスイングにはいるぞ。方向やパワーをきちんと決めよう

ナイスショット!! この爽快感もバッチリ味わえるぞ

桃太郎まつり

コレクションしてステータスUP!

◎GBアドバンス◎

タイトル	桃太郎まつり
発売元	ハドソン
発売日	3月21日
価格	5200円
ジャンル	バラエティRPG
プレイ人数	1人用

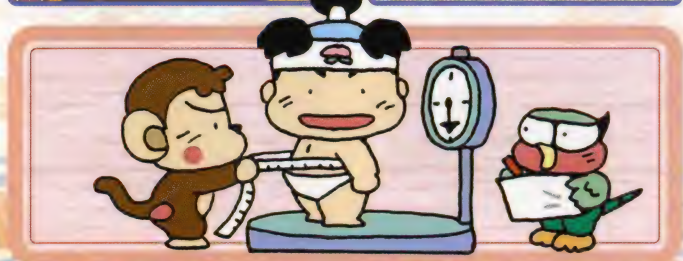
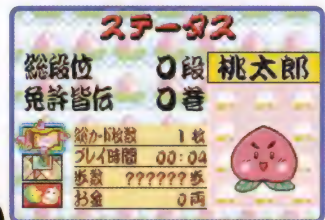
平和になった世界で大流行している「ゆうぎ」を楽しみながら、物語を進めていく桃太郎。今回は、ミニゲームになっている「ゆうぎ」にチャレンジして段位を上げていくと、どんないいことが起こるのかを紹介していくぞ。コレクション要素もたっぷりあるんだよね。

各地の村にあるゆうぎ小屋。ゆうぎにチャレンジして高得点をとるのだ

得点に応じて段位をもらうことができる。最高段位は免許皆伝だ！

コレクション要素もある。全部のカードを集めることができるかな？

ステータスモード

冒険の合間にいつでも見ることができるステータスモード。桃太郎がチャレンジした「ゆうぎ」の段位数や、あつめたカードの枚数などが確認できるんだ。下の画面のように、初めのうちは桃太郎のイラストが「桃」になってるけど、総段位数を上げることで成長していくんだ。

栄光のトロフィー

総段位数がある程度上がると、桃太郎の家のとなりに倉庫ができるんだ。ここには、桃太郎がゆうぎで獲得した栄光のトロフィーが飾られていくのだ。たくさんたまると何かいいことが起こるかもしれないぞ！

最初はトロフィーなんてないけど…

しばらく段位を上げるとトロフィーが!

しかも隣に小屋まで建ったぞ

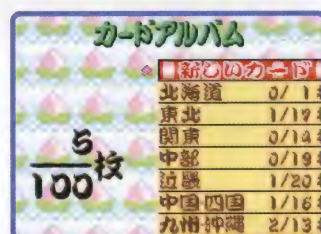
うわ！こんなにたくさんある～

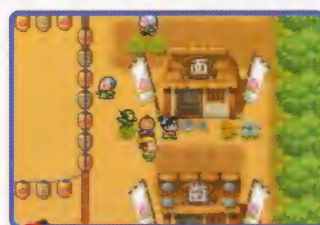
ゆうぎアルバム

今まで楽しんだゆうぎの情報を見ることができる。まだ遊んだことがないゆうぎはモザイクで表示されるけど、一度遊んだものはでいるでも遊べるようになるんだ。ゆうぎアルバムで遊んで段位を上げれば、他のモードにも反映されるぞ。

お祭りカード

2000年春に、日本中から集められたお祭りデータをもとに選ばれた「お祭り100選」。それをカードにしたものが「お祭りカード」だ。ゆうぎで免許皆伝になると1枚もらうことができ、その他にも人に話しかけたり、あやしい所を調べると手に入るんだ。全部集められるかな？

まずはカードアルバムを手に入れないとカードは手に入らないぞ

「にらめっこあっぷっぷ」と「お面アルバム」

村にあるお面屋さん。そこで100両払うとお面を作ることができるんだ。輪郭、口、鼻、眉、目、髪の各パーツを組み合わせて好きなように作れるぞ。作ったお面はアルバムに6個まで保存できるし、「にらめっこあっぷっぷ」にチャレンジできるのだ。

これが村にあるお面屋さん

まずは100両稼がなくっちゃね

すきなパーツを組み合わせて作ろう

お面屋にいる人に話しかけると…

どっちのお面が面白いかくらべっこだ

審査員が審査をしてくれるぞ

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ボンバーマンストーリー
発売元	ハドソン
発売日	春予定
価格	未定
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

とある惑星を調査に行ったマックスが帰ってこない。いったい何が起こったのか？ 事件究明にボンバーマンが挑む！

ゲームの流れとステージを大紹介！

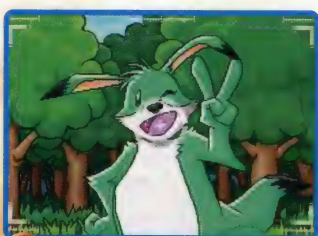
ボンバーマンが事件究明の冒険をする、る惑星ファンタリオンには、様々なステージがあって、広い地形のフィールドと、ボスがいる基地にわかれているんだ。フィールドでいろんなイベントなどをクリアして物語をすすめ、ボスを倒していこう！

フィールド

敵と戦ったりしながら物語を進めていく広いマップ、それがフィールドだ。

イベント

どんな事が起こるかな？

例えば、最初のステージ「草原ゾーン」では、ルーイの写真を撮ってくるイベントや、仲間となって冒険の手助けをしてくれるキャラボンのポミュとの出会いなどが起こるぞ。イベントクリアして基地をめざせ！

困っている人は助けてあげよう

頼まれたルーイの写真を撮るのだ

基　地

ステージボスが待ち受ける！

迷路のようになっている基地。部屋にいる敵を全部倒さないと扉が開かない部屋など、さまざまなトラップをクリアしてボスのいる部屋をめざせ！草原エリアでは「マグネットボンバー」が待ち受けているのだ！

ボンバーマンの左側の建物が基地だ

ボスのマグネットボンバーとの戦い

草原ゾーン

ボンバーマンが最初に冒険を始めるステージ。敵を倒しながら、行方不明になってしまったマックスの足取りを追っていくのだ。まずはポミュを探さなくっちゃ…。

指輪を取り戻すためにポミュを探す

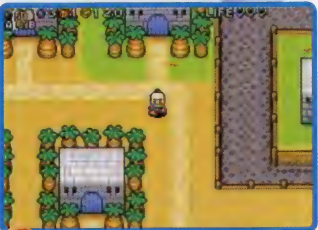
キャラボンのポミュを発見!

スイッチを押す仕掛けがあるぞ

これはボスのいる基地内部だ

海辺ゾーン

汚染されてしまった海が広がるステージ。キャラボンがたくさん生息しているらしいぞ。それにしても、ボンバーマンって昔は水が苦手だったけど、今度は大丈夫なんだね。

ボムを仕掛けて敵を倒そう

白いレンガづくりの町並みだ

クジラに吸い込まれる～!

これがこのステージの基地なのか?

氷原ゾーン

フィールド全体が氷づけにされてしまったステージ。巨大な氷の城もあるらしいけど…。いったいどうしてこんなことが起きてしまったんだろう? 謎を究明だ!

とっても寒そうなステージだね

このステージの家は氷でできているぞ

向こう岸にいるのは敵だよね

基地内部もトラップだらけだ

砂漠ゾーン

火山活動が激しく、溶岩が流れ込んできている灼熱のステージ。このステージの住民達は、水不足に悩んでいるとか。ボンバーマン、なんとかしてあげようぜ!

気を付けろ! 溶岩が流れてきたぞ

炎と溶岩と砂。とっても暑そうだ

アリ地獄だ! 飲み込まれないように…

このステージの人はテントぐらしだね

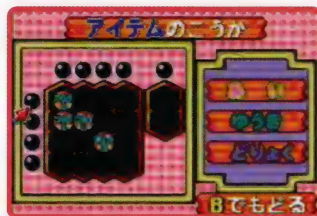
ピノビィーの大冒険
PINOBEE・QUEST OF HEART

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ピノビィーの大冒険
発売元	ハドソン
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ハチ型ロボットピノビィーが、おじいさん救出と自分探しの旅に出た!

小さな世界もピノビィーにとっては大冒険!

おじいさんを助け出し、自分の心を完成させるという目的の旅に出たピノビィーは、見たこともない世界を大冒険するんだ。でも、見たこともない世界といっても彼は小さなハチ型ロボット。だから、人間からみれば、とっても小さな世界にすぎないんだ。それでも舞台となるステージには、やらなくちゃいけないことがたくさん！いい子に成長するかどうかは、君がどんなプレイをするかにかかっているのだ!

あい、ゆうき、どりょくの属性のうち、同じ属性のアイテムを集めよう

同じ属性のアイテムが一列にそろうとピノビィーがグンとパワーアップ!

これが冒険をする世界。ピノビィーにとっては広い世界だ

第1章：あたたかの森

ピノビィーの家のそばにある森。冒険前のいい準備場所だ

第2章：うきうきの花

森の外にあるお花畑。空を飛ぶのが楽しくなるような場所だぞ

第3章：くらがりの道

冒険をしている間にすっかり夜になっちゃった。不気味だね

第4章：とらわれの地

道の途中にあいていた穴に落ちちゃった。そこで見たものは…

第5章：かぜの谷

ちょっとしたくぼみでも、ピノビィーには恐ろしい谷なのだ

第6章：せかせかの村

虫たちが集まる草むらの村。でも、どの家も扉を閉ざしてるぞ

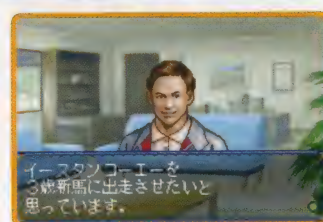
Winning Post ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ウイニングポストforゲームボーイアドバンス
発売元	コーエー
発売日	3月21日予定
価格	5600円
ジャンル	競馬シミュレーション
プレイ人数	1人用

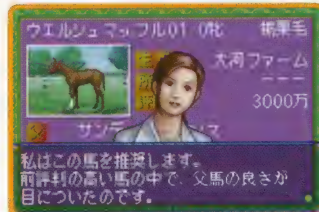
大人気競馬シミュレーションのGBアドバンス版だ。2001年のレーシングプログラムにも対応しているぞ。

勝利を重ねて馬主としての名声を上げよう!

1億5千万の資金を元手に、セリ市で競走馬を1頭以上購入するところからゲームが始まる。スタート当初はまだ新米の馬主なので、馬主としての「名声」が低く、しかも各厩舎・各牧場との友好度も低いままだ。そのため、調教師のもとへと行っても、愛馬のローテーションや騎手を決められなかったり、牧場に行っても繁殖牝馬の価格が高いままだったりと、いろいろと行動が制限されがちなのだ。しかし、所有馬がレースに勝つことで名声が上がっていき、徐々に馬主としての行動の幅や、交友関係などが広がっていくぞ。

最初の競走馬購入資金は1億5千万円。すぐにデビューを迎えられる3歳馬と、夏以降のデビューを目指す2歳馬を1頭ずつ購入するのがオススメ

いよいよ愛馬のデビューが近づいて来た。まだ馬主の名声が低いので、出走レースの決定は調教師任せだけど、変なレースには出さないので安心

勝利を重ねて名声を高めれば、自由にローテーションを決められる

所持金を増やし、夏に開催されるセリで次の世代の幼駒を落札しよう

セリに出されている幼駒の能力は、秘書の相馬眼で判断していく

思わず手に汗握るレースシーン。ここから差し切れるかどうか!

馬主からオーナーブリーダーへ

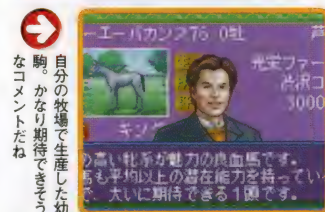
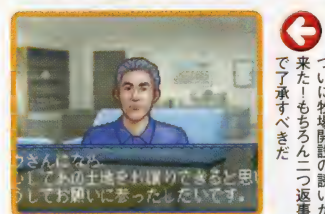
「高い名声・15億円以上の所持金・友好度の高い牧場がある」、という3つの条件が揃うと、プレイヤーの元へ牧場開設の話が持ち込まれる。この話を承諾すると自分の牧場が所有でき、単なる馬主から、競走馬の生産と所有の両方を行う「オーナーブリーダー」へと活躍の場が広がっていく。所有馬が引退すると、優秀な成績を収めた場合に限って、牝馬は繁殖牝馬として自分の牧場に繋養できるほか、牡馬は種牡馬として所有できる(売却も可能)。種牡馬・繁殖牝馬双方の能力や、ニックスなどの配合理論を考えつつ、どの繁殖牝馬にどの種牡馬を配合するかを熟慮して、より強い競走馬の生産を目指していくのだ。

ついに牧場開設の誘いが来た!もちろん二つ返事で了承すべきだ

自分の牧場で生産した幼駒。かなり期待できそうなコメントだね

幼駒はセリで売却できるが、そのまま所有して走らせた方が良い

4種類のミニゲーム

にんじん探し

秘書のアドバイスに従ってニンジンを探す。見つけるのが早いほど理想体重に近づく

併せ馬

併走馬と同時にゴールさせる。差が少ないほど馬に根性が付き、距離適性が広がることも

寝る子は育つ

ハエ叩きを操作してアブを退治する。安眠を守りきると、馬の能力が落ちにくくなるかも

にんじんパニック

カーソルを動かして次々と現れるにんじんを取る。高得点を取ると馬が疲れにくくなる

◎GBアドバンス◎	
タイトル	ロックマン エグゼ
発売元	カプコン
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

バトルネットワーク ロックマン エグゼ

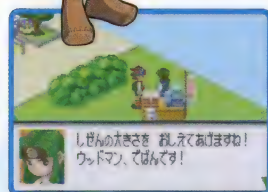
バトル、バトル、バトル! ボス戦などを紹介!

世界的なネットワークテロ集団「WWW」の陰謀に立ち向かう、光熱斗とロックマン。現実世界と電脳世界を行き来しながら物語が進んでいく。現実世界では熱斗の友達やライバルが、電脳世界ではウイルスやネットナビたちと出会うことになる。ロックマンは、そんななかで、友達のネットナビとバトルをしたり、ウイルスバスティング(ネットにはびこるウイルスを消去する)したりするのだ。バトルでのロックマンの操作は、基本的にはアクションだけど、バトルの役に立つチップを選択したりする戦略的な要素もある。今月はそんなバトルを中心に紹介しよう。

出会った友達などにネットバトルを申し込むことができるんだ

電脳世界で活躍するのはロックマン。悪いウイルスを退治するのだ!

サロマ&ウッドマン

官庁街で自然食のオベントウを売って、自然保護活動をしている13歳の少女サロマ。ナビは、木の恵みを利用した攻撃が得意なウッドマンだ。

普段はおとなしいサロマ。怒るとコワイ

突き出てくる丸太を上手くよけろ!

ロックマンの攻撃。ソードは接近しなければヒットしないが、攻撃力が高い

ウッドマンがまいた種が発芽。木にリンゴが実ったぞ! いったいこれは…

メイル&ロール

熱斗の幼なじみでクラスメイトの桜井メイル。かわいく、やさしく、明るく、頭がいいというクラスのアイドルだ。物語の途中で彼女のナビ、ロールのチップをもらえるぞ。

ロールのバトルチップを選択する

バトル中にロールを召喚するのだ!

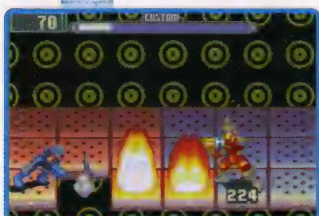
ロールが敵を攻撃。バトルチップの選択と使用のタイミングが重要なのだ

ロールは、役目を終えるとロックマンの体力を自動的に回復してくれる

Scenario 1　BOSS ファイアマン

電子レンジの内部に侵入して加熱プログラムをバグらせ、レンジが突然火を噴くという事故を引き起こす。火を使った攻撃を得意にしているが、オペレータとのコンビネーションという点ではたいしたことはない。

電子レンジの電脳世界にプラグインしたロックマン。ファイアマンが登場！

クロスガンで攻撃を仕掛けるロックマン。上下左右に動いて攻撃するのだ

ファイアマンの攻撃を、パネルアウトで阻止。こんなテクニックもあるのだ

ファイアマンの炎攻撃を避けて、HP回復のチップ、リカバリーを使う

Scenario 2　BOSS ナンバーマン

熱斗が通っている学校のサーバーにハッキングして、子供達を洗脳するための演説プログラムを流すWWWのナビ。膨大なチップデータを管理するため、数字の扱いが得意。数字を応用した攻撃をメインに戦う。

学校の電脳世界でナンバーマンを発見。ヤツを倒してみんなを救え！

ナンバーマンのナンバーボール攻撃。書いてある数字はボールの耐久力だ

ナンバーマンのカウントボムが発動。3秒以内に破壊しないと爆発するぞ！

今度はサイコロボムを発動してきたぞ。いったいどんな仕掛けなのか？

Scenario 3　BOSS ストーンマン

WWWが開発した自動プログラムに基づいて行動しているナビ。岩を使った攻撃は強力だが、人格はほとんどない。メトロライン（地下鉄）の保安プログラムをバグらせ、電車をストップさせてしまう。

ストーンマンのブロックと岩の攻撃。攻撃力が高そうな感じがするよね

ガッツマンを召喚して、ストーンマンのパネルをうち砕く！

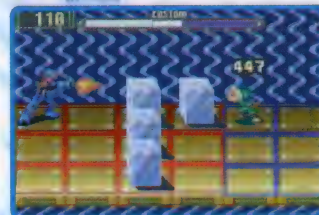
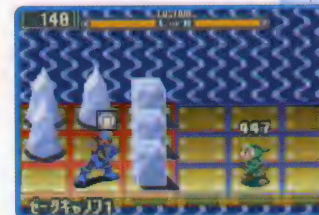
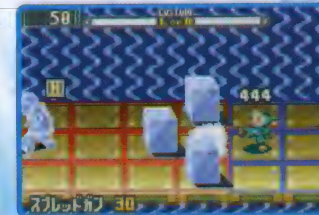
ストーンマンの攻撃をかわして、バスターで攻撃をしかけるロックマン

相手のパネルを奪う、エリアスチールで一気に間合いをつめるのだ

Scenario 4　BOSS アイスマン

水道局のネットワークを混乱させ、水の供給をストップさせてしまう。元々は子供のナビで、性格も子供っぽいのだが、オペレータのカスタマイズによって高性能を持つようになった。氷の攻撃が得意。

水道局の電脳世界にアイスマン登場。伊集院炎山のナビ、ブルースもいる

アイスキューブで壁を作り、氷柱を発生させるフリーズボムを投げてくる！

壁があっては攻撃できない！バスターでアイスキューブを破壊するのだ

氷づけにされてしまったロックマン。そこへアイスキューブが…！

ケムコからは2タイトルが同時発売!

◎GBアドバンス◎

項目	内容
タイトル	全日本GT選手権
発売元	ケムコ
発売日	3月21日
価格	5200円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 モバイルアダプタGB対応 マルチカートリッジプレイ対応

迫力のGTレース!

実在の全日本GT選手権と同様にGT300／GT500の2つのクラスがある。良い成績を残せば上位のチームへ移籍することができるのだ。最終的にはGT500のワークスチームへ移籍し、優勝をめざせ!

今までの携帯ゲームにはなかった美しさだ

もちろん天候も表現されているのだ

コースエディットをすることもできる

マシン

登場するマシンは、全て実在するGT車なのだ

実際に2000年度に選手権に参加したチームが登場

コース

コースもすべて実在。これは富士スピードウェイだ

コースレイアウトだけでなく、背景なども忠実に再現

◎GBアドバンス◎

項目	内容
タイトル	トゥイティーのハーティパーティ
発売元	ケムコ
発売日	3月21日
価格	4980円

項目	内容
ジャンル	パーティーゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

世界中の子供たちに大人気のバックスバニーをはじめとしたキャラクター、ルーニーテューンズが繰り広げる、ゆかいで楽しいパーティーゲーム。

トゥイティーが石になっちゃう! 魔法の宝石で助けよう!

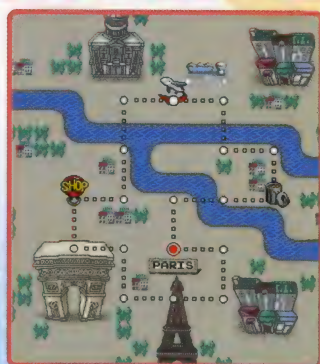
魔女の呪文で石になり始めてしまったトゥイティーを助けるために、世界中に散らばっている魔法の宝石を集めることになった、ルーニーテューンズの仲間たち。トゥイティーが石になる前に全ての宝石を集めよう!

サイコロがわりのトランプでコマを進める

ジョーカーを引いてしまうとこんなことが!

魔女の呪文で石になり始めてしまった!

みんなで力を合わせて助けてあげよう

宝石は世界中の街にちらばっているんだ

世界各地の都市に行くと、都市マップになる。ここはフランスのパリだよ

これまでのシステムを王道継承!これがファイプロイズムだ!

今回の『ファイプロA』は、これまでのシリーズがつちかってきたシステムを、見事に継承している。まずは組んだ瞬間にタイミング良くボタンを押し、技を発動させる「入力タイミング技システム」、次に相手レスラーの体力によって自動的に返し技が発動する「ランダム返しシステム」、最後に、試合の駆け引きを奥深いものにする「呼吸回復システム」。いずれも、これまで『ファイプロ』を楽しんできたファンならば、なじみ深いものばかりだ。しかし、この『ファイプロA』はそればかりじゃない。より進化した、新しいシステムも採用されているのだ。

組んだところでタイミングを計ってボタンを押すのだ

相手が倒れているときなどは、呼吸を回復するチャンスだ!

さらに発展するファイプロイズム!新時代の幕開けか!?

システムの進化を体感せよ!

この『ファイプロA』には、次のような新システムが採用されている。

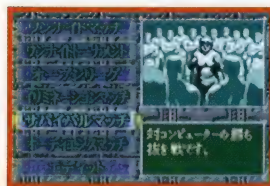
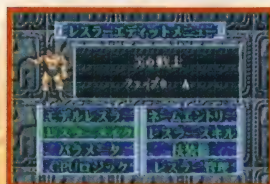
❶試合評価システム

これは、スタイル別の評価基準により、試合の内容を「観客満足度」などの点数としてあらわしてくれるシステムだ。魅せる試合をするように心がけていこう。

❷ルール項目の増加

これによって、デスマッチなどさらにバリエーションに富んだ試合展開を楽しむことができるようになる。

❸2つの新モード

内容は、下を見てほしい。

サバイバルマッチ。勝ち抜けるか?

エディットでレスラーも作れるのだ

こちらはオーディエンスマッチだ

◎新モード

●オーディエンスマッチ

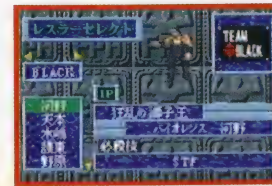
各スタイル別の試合を次々とこなしていく。観客満足度も評価されるぞ。

●サバイバルマッチ

10試合をとにかく戦い抜く。負けたらそこでおしまいだ。

全ての格闘技が、ここに集結!

PCエンジンに始まってSFC、SSなどハードの枠を超えて親しまれてきた『ファイプロ』シリーズだが、このAでは、団体や種目の枠を超えた戦いを楽しむことができる。つまり、プロレスだけではなく、空手やキックボクシング、アメリカンプロレス、ルチャなど、様々なジャンルでの異種格闘技戦が実現できるのだ。そのために、登場レスラーは200人以上、新たな技も数多く追加されている。ちなみに、参戦している団体については下のリストを参照して欲しい(「★」は初参加の団体)。

初参加の超竜館。ルチャ団体かな?

TEAM BLACKだ

参戦団体リスト

- ◆VIEW JAPAN
- ◆OLIVE JAPAN
- ◆新生IW
- ◆ゆきぐにプロレス
- ◆FREE
- ◆WFWプロレス
- ◆WWCプロレス
- ◆ゴングス
- ◆ハイクラス
- ◆格闘探検隊バトレーション
- ◆格闘家
- ◆LEGEND
- ★TEAM BLACK
- ★SUPER NOVA
- ★超竜館
- ★BLADE

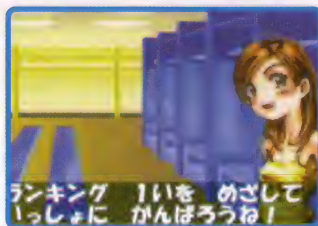
爆熱ドッジボールファイターズ

◎GBアドバンス◎

タイトル	爆熱ドッジボールファイターズ
発売元	アトラス
発売日	3月21日
価格	4980円
ジャンル	スポーツ（ドッジボール）
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

昔、だれもが遊んだことのある、あの「ドッジボール」がGBアドバンスのゲームになって帰ってきた！…なんてなことはわかってるよね。てなわけで、このゲームについての最新情報をお伝えしちゃうぞ。

目指せ全国No1!!～チャンピオンシップモード～

このゲームには、３つのモードが用意されている。まず、自分の好きなチームを選んで、コンピュータ相手に1戦だけの試合を行う「スポット戦」。次に、GBA専用通信ケーブルを使って、友達と通信対戦ができる「通信対戦モード」。こちらのモードでも、使うチームを自由に選択することができるぞ。そして最後は、プレイヤー率いる主人公チーム「ファイアーブレイブス」が、全国の強豪チームとのリーグ戦を勝ちぬき、ドッジボールランキングNo1を目指す「チャンピオンシップ」だ。今回は、このモードについて詳しく紹介してみよう。目指すは全国1位だ！

こんなかわいいコに言われたら、がんばりすぎちゃうよね

日本各地からやってくるライバルチームを倒せ！

日本各地のライバルチームを紹介！

日本全国には、主人公チームのほかにも、ドッジボールチームが数多く存在し、特徴的な戦略や技を使ってキミの前に立ちふさがってくるのだ。はたして、「ファイアーブレイブス」は勝ち残れるのか？

これが君のチーム。勝敗は君次第だ

五條知哉
「ホーリードラゴンズ」の選手だ。全員が丸刈りのチームで、唯一の長髪。チームプレイは苦手

永瀬由宇
女の子に人気のチーム「クールエンジェルス」の中核をなす双子コンビの兄

永瀬彰
「クールエンジェルス」双子コンビの弟だ。2人の息のあったプレイが特徴

中部代表ホーリードラゴンズ

こちらはクールエンジェルスだ

勝つために、おぼえておこう！～選手データ～

各選手には、10種類のデータ（基本能力値）が与えられている。もちろん、各能力の数値が大きければ、その能力が高いことをあらわしている。また、ゲーム中には各選手に装備できるパーツが登場するぞ。

試合前には各選手の能力値に注目だ！

パーツをつけると、基本能力値も変化するぞ！

勝つために、おぼえておこう！～フォーメーション～

試合の時には、いろいろなフォーメーションを組むことができる。各フォーメーションには「攻撃向き」「防御向き」「移動攻撃向き」など特徴があるので、状況によってうまく使い分けよう。

一番基本の「ベーシック」

移動攻撃用の「マシンガン」

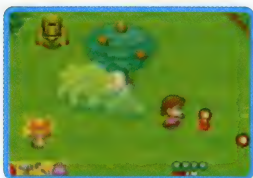
こんばんわ、ぼくドラえもんです。というわけで、「ドラえもん」の紹介を始めよう。今回はドラえもんのどんな活躍が見られるかな？

◎GBアドバンス◎

タイトル	ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!
発売元	エポック社
発売日	2001年春
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
ジャンル	GBA専用通信ケーブル モバイルアダプタGB対応 マルチカートリッジプレイ対応

ドラえもんと仲間たちが大活躍!

このゲームは、ドラえもんや仲間たちを動かしてステージをクリアしていくアクションゲームだ。ドラえもんたちには、原作と同じようにそれぞれの特徴があるから（のび太は射撃とあやとりが得意とかね）、その特徴を生かした戦い方ができそうだぞ。また、各キャラクターごとに、特別なイベントも用意されているみたいだから、それも楽しみだね。さあ、緑の惑星を救うために、みんなで力を合わせてがんばっちゃおう！

しずかちゃんはみんなを助けるアイテムがあるようだ

スネ夫は敵の能力値をさげちゃうアイテムらしい

通信やモバイルにも対応してるぞ!

このゲームは通信ケーブルを使って、最大4人まで遊ぶことができる。協力してボスキャラを倒す「みんなで」モードと、ミニゲームで対戦する「ドキドキ」モードの2つのモードがあるぞ。ドキドキモードでは、1人1人が自分専用の画面で遊べることを生かした仕掛けもあるようだ。また、モバイルアダプタGBにも対応していて、これを使わないと手に入らないひみつ道具も登場するんだ。どんな道具が出るのか、楽しみだね。

モバイルでなにが手に入るの？…これじゃないだろうけど

一人では、倒すのがたいへんなボスキャラだけど…

協力すれば、きっとやっつけることができるさ！

ぼくは航空管制官

空の安全はキミの腕にかかっている!

最近、なにかと話題の航空管制官になれちゃうのがこのゲーム。風向きや混雑具合を考慮しながら、空港での発着スケジュールをきちんと運営していくのが君の仕事だ。もちろん、自分でオリジナルのスケジュールを組むこともできるし、時々緊急着陸してくる飛行機だってあるぞ。はたしてキミは、スケジュールどおりに飛行機を発着させられるかな？

◎GBアドバンス◎

タイトル	ぼくは航空管制官
発売元	タム
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	SLG
プレイ人数	1人用

事故のない様にスケジュールを運営して行こう

君が管制するのは、羽田や新千歳など実在の空港だ

このゲームは日本エアシステムが監修協力してるのだ

Advance GTA

実在の車46車種が登場するレースゲームだ!

実在の車を使って、峠やサーキット、市街地などバラエティに富んだコースでの走りが楽しめるレースゲームが、この『アドバンスGTA』だ。いろんな車種を使って、爽快な走りとドリフトを堪能しよう。通信ケーブルを使って、友達と記録を交換したりすることだってできるぞ。

◎GBアドバンス◎

タイトル	アドバンスGTA
発売元	エム・ティー・オー
発売日	3月21日
価格	4980円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～2人用
ジャンル	GBA専用通信ケーブル マルチカートリッジプレイ

これはサーキット。記録に挑戦だ！奥に見えるのは…？

実在の車種が46車種も登場。さらに、何台か隠し車種も

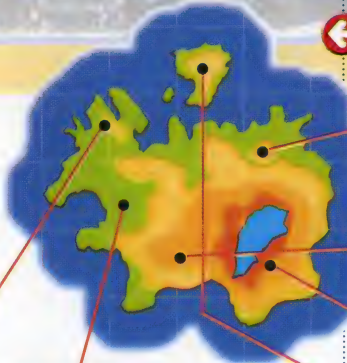
おっと、ワゴンR？こんな車まで登場します

◎GBアドバンス◎	
タイトル	モンスターファームマニア
発売元	テクモ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	SLG
プレイ人数	未定

続々と新作が発表されるGBA。その中でも『モンスターファーム』は超期待だね。

あの『モンスターファーム』がGBアドバンスで登場!!

◎今度の舞台はエージ島

PS版で人気の高かった『モンスターファーム』の最新作が、GBアドバンスで発売されることになったぞ。発売日などの詳細はまだ明らかにされていないけど、楽しみなソフトの登場だね。今作もいままでの『モンスターファーム』と同じ時代設定だぞ。それでは、舞台となるエージ島を紹介しよう。

エージ島は、『モンスターファーム1』のFIMBAがあった大陸の南西、また『モンスターファーム2』のIMaがあった大陸の南方に位置する

タボタ山
エージ島最大の岩山。密林で覆われた未開の地で、「封印された地」ともいわれている

ゴルドール
渓谷にある街で、金鉱の発掘で発展した。そのため、一攫千金を狙う人達が多い

ゲームに登場する兄妹。ゼストは慎重な性格、かたやアロマは大胆で積極的。こんな2人に明日はあるのか…。

ヴィズリー

エージ島の首都。モンスターバトルの運営を行なうAGIMA本部や市場、工場などがある

アスピア

ゼストとアロマのファームがあるのがここ。モンスターの育成に適した平原になっている

プロミアス

古代の遺跡があった、エージ島の北にある小島。現在では住んでいる人も少ないが…

イラ湖

大昔の火山の大爆発でできた、大きな湖。標高が高く、夏でも涼しいので、避暑地として有名

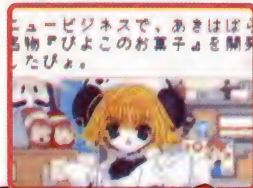
◎GBアドバンス◎	
タイトル	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション
発売元	メディアワークス
発売日	5月25日
価格	5300円
ジャンル	SLG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

でじこたちとお話するにょ!

大人気の「デ・ジ・キャラット(通称:でじこ)」のゲームがGBアドバンスに登場するぞ。キャラクターグッズショップの店長になって、でじこたちと仕事をしたり、お話したりして、仲良しになろう。

でじこたちが稼ぐ「デジポイント」で、売れるグッズを増やそう

おなじみのキャラたちも登場にょ!

もちろん、ゲームに登場するのはでじこのほかに、「ぷちこ」や「うさだヒカル」といったおなじみの面々。でじこたちとはいつでもお話ができ、会話のパターンはなんと2000以上も用意されているのだ。

なんと、この人も登場!ブラックゲマゲマ団を率いるぴよこだ!

SEGA® 参入(さんにゅう)！

第(だい)1弾(だん)は SONIC TEAM™のACTパズル

◎GBアドバンス◎	
タイトル	チューチューロケット！
発売元	セガ
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	ドタバタアクションパズル
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 1カートリッジプレイ対応

「さまざまなゲーム機へソフトを供給」していくことを決めた「セガ」が、任天堂ハードへも参入！ 第1弾ソフトは、DC版をパワーアップした、ソニックチーム制作のACTパズルだ！

ひとりでチューチュー！みんなでチューチュー！

チューチュー(ネズミ)を、矢印パネルで自分のロケットに誘導すればOK！簡単なルールとシンプルな操作で誰でもハマれる、この『チューチューロケット！』。他の人より1匹でも多くチューチューを誘導することを競う「4プレイヤーバトル」では、走り回るチューチューを誘導しつつ、おじゃまキャラクターのカプカプ(ねこ)を相手のロケットに誘導してジャマしたり、逆転イベントが用意されているなど、熱くなる要素が満載！ コツコツとパズルを解いていく「パズルモード」他、たくさんのゲームモードがあるぞ。

簡単ルールなので誰でもハマれるぞ

じっくりプレイのパズルモード

逆転イベントが発生することも

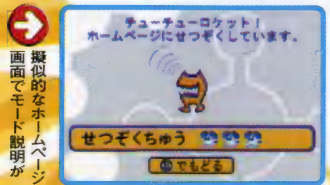
10秒間に50ネズミが発生するのだ

「よこどりフィーバー」が発生！

10秒間、他人のネズミをよこどりだ

2対2のタッグバトルを楽しむことも

お題を30秒でクリアするモード

キャラクターを自分で作ることもできる

擬似的なホームページ画面でモード説明が

奇問難問、パズルの数は2500問も！

自分でステージを作ることもできる

特製シール VOL.55

Nintendo DREAMのロゴやゼルダにマリオ、ちゃいリアンも!

来月からこのマークの雑誌を買ってくださいねー!

GBカラー専用ソフト『ちっちゃいエイリアン』シールだよ

ちっちゃいエイリアン Chee-Chai Alien

ブチュー ウサキン ヤダネ バルブウ シノービ アオチャン メヒコ ウゲー パコピン カミカミ チャンバー ジャイモ バサラ プラム デルクロコ ティー パオ エロイッチ サラバ プニン ダーベー 107 パナコ ポロン

『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』のシールだ!

『スーパーマリオアドバンス』シールだよ

ゼルダの伝説カレンダーを購入されたみなさんへ

10月分のイラストに、重大なミスがありました。訂正シールをつけるとともに、深くおわびいたします。

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

ニンドリエンタメクラブ

NIN-DORI ENTERTAINMENT CLUB

2001 4

本誌名変更にさきがけ大リニューアル!

というわけで、来月の本誌リニューアル前にここはチェンジしちゃいました。早!! 担当のマッシーです。みなさんからのたくさんのお葉書まってま～す!!

セガがドリームキャストを生産中止にするということになりましたが、任天堂はよくがんばったなと思います。今年はゲーム業界が不安です。（埼玉県／真下智行）さん

おいっす、マッシーと名字がおんなじ智行くんだ。同じ名字の人は初めてかも。ちょっとうれしいです。それはさておき、セガの発表はびっくりでしたね。GBA向けにもソフトを作っているそうなので、ニンドリでもセガさんにご挨拶に行くことになりそーです。ハイ。

この前、64本体にクモが侵入したので、ちくしょ～と思って本体を裏返すと、おもちゃの鍵が出てきました。どこから入ったんだ？こんな経験あります？（愛知県／マサキ）さん

ないっての!! そんな経験。で、その鍵は一体なんだったのか、気になるよ～。もしかして、いずれ、どこかで役に立つかもしれないかもよ?! でも、たまに部屋の掃除とかすると、何だこれ？何の部品だろう？ってものが出てくる時ない？

ロクドリの編集部って、他の雑誌よりも人数が少ないと思うんですが、みなさんは一体、どんな風にして仕事をしているんでしょうか？よかったら教えてください（東京都／スライン）さん

そうですね。他の雑誌とかに比べると、確かにスタッフは少ないかも。でも、まーなんとなく雑誌はできてるんですよ。で、他にも似たような質問をいくつかいただいていたので、編集部スタッフがどんな仕事をしているのかを、まとめてみました。下をどーぞ。

編集部スタッフってこんな仕事をしています

サオへん 本誌編集長。雑誌の最高責任者。任天堂との橋渡し役を始め、雑誌の顔。担当は質問箱や特集ページ。リュックかついで、取材の多い毎日。メーカー担当は任天堂関連。

わたる 本誌副編集長。編集部の金庫番。プレゼントページや毎月新聞の担当で、ニュースネタを探し回る毎日。また、編集部ヒゲ部部長。メーカー担当はエニックス等。

マッシー 本誌デスク。雑誌の中身を考える人。どのページをどれくらいやるか、とか構成を決めてます。担当はエンタメ、表紙など。メーカー担当は任天堂とコナミ。

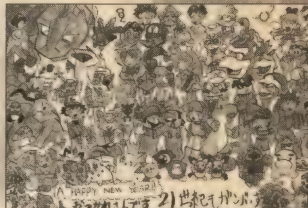
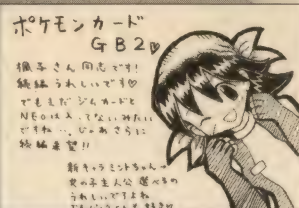
ケイ少佐 本誌少佐。攻略補佐長。長年の少佐も新雑誌になったら大佐に2階級特進の予定。担当は親衛隊、ドリテク等。メーカー担当は、ハドソン、カプコン、チュン等

もっちー 本誌オチ担当。とりあえずもっちーのせいにしとけば丸く収まる。担当はアンケート、ランキング、BBS等。メーカー担当はカルチャーブレーン等。

エンドー 本誌コレクター。任天堂関連グッズの蒐集ぶりは鬼。担当は価格調査団、FCドリーム、ロクヨン大通り等。メーカー担当はナムコ、イマジニア等。

中植せんせ 本誌漫画家。編集部からの熱烈なラブコールに応えて、編集部入り。DreamDrunker、G.B.A、夢日記と3本の連載を担当。ゲーム知識やテクニックも豊富だ。

イラストのキューブ

ヨコハガキ一代

⬆埼玉県／カズナリさん。今月号から内容を紹介しているよ。また盛り上がりそうだね

⬆神奈川県／まくらうどん&ぜろ☆ゼロさん。合作による大イラスト、お疲れさまです

MY大好きゲーム

⬅大阪府／中嶋麻子さん。年末年始のお約束ソフトになったね

⬅神奈川県／ヒカポンさん。GBAの「マジカル～」に期待だ

⬅宮城県／遊桜さかなさん。牧場ファンも根強いよね

⬅群馬県／ささんぼさん。21世紀は任天堂の覇道の年に（笑）

⬅富山県／ブルー・ピアスさん。誌名が変わってもよろしくね

⬅岩手県／くりきんとんさん。ニンドリのスタートをよろしく

お気に入りキャラ

⬅富山県／冴原りずむさん。21世紀もカービィ人気は強い!!

⬅埼玉県／ルイタロー。やっぱセレビィは食い物系なのか?!

⬅徳島県／Yoshieさん。そう、ルイージにとって飛翔の年に?!

マニアック大全

⬅広島県／三好まさひろさん。書き換えでプレイしたんだって

⬅富山県／森野こあらさん。このソフトのファンも多し

とまー、こんな感じでイラストコーナーも変えてみました。各テーマ別に送ってくれるとうれしーです。これからもエンタメをよろしくね。

お便りのあて先は　イラストは葉書か封書で、文章はメールでもOKですよ

〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ　ニンテンドードリーム編集部「ニンドリエンタメクラブ」まで 。E-mailは entame@pc.mycom.co.jp

●先月号の話より、ちょっと未来から今月の話は始まります。
ピーチ姫が、何やら不思議な鏡を見つけたみたいですよ?

このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。

1998年8月号

2000年12月号

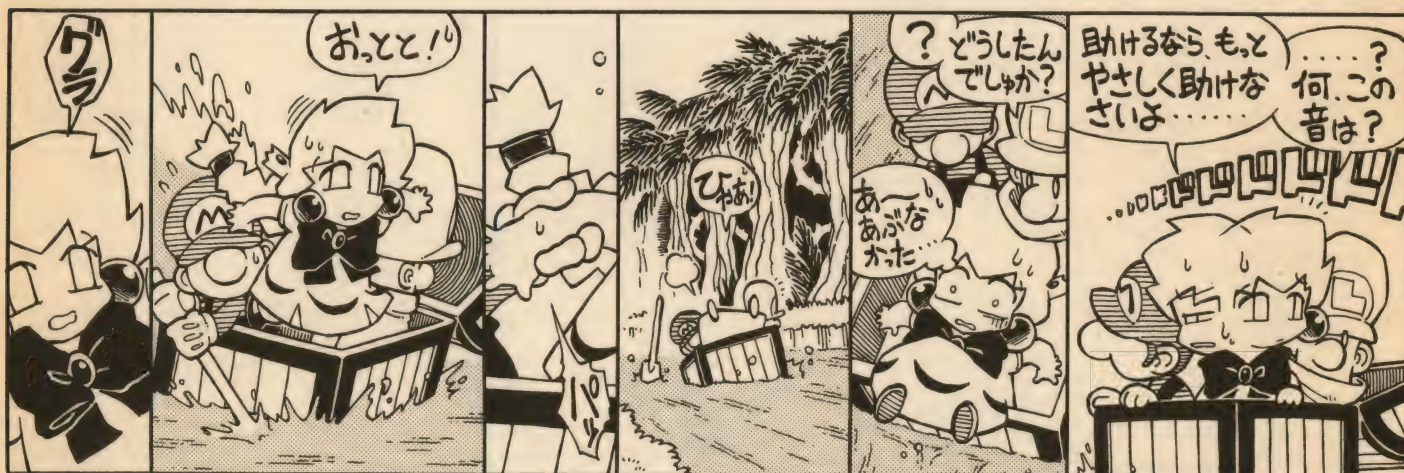
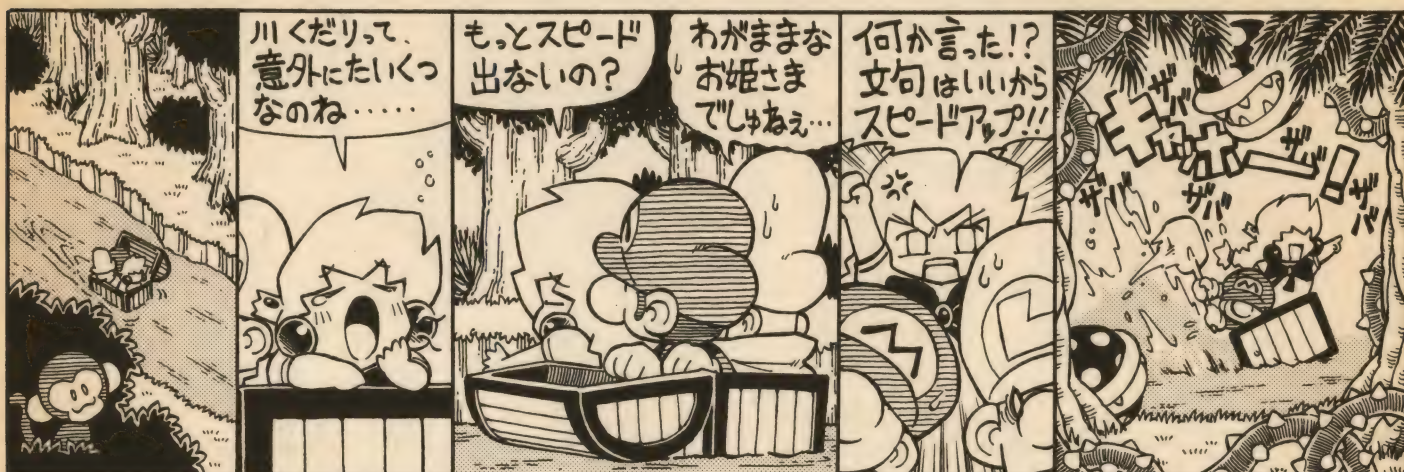
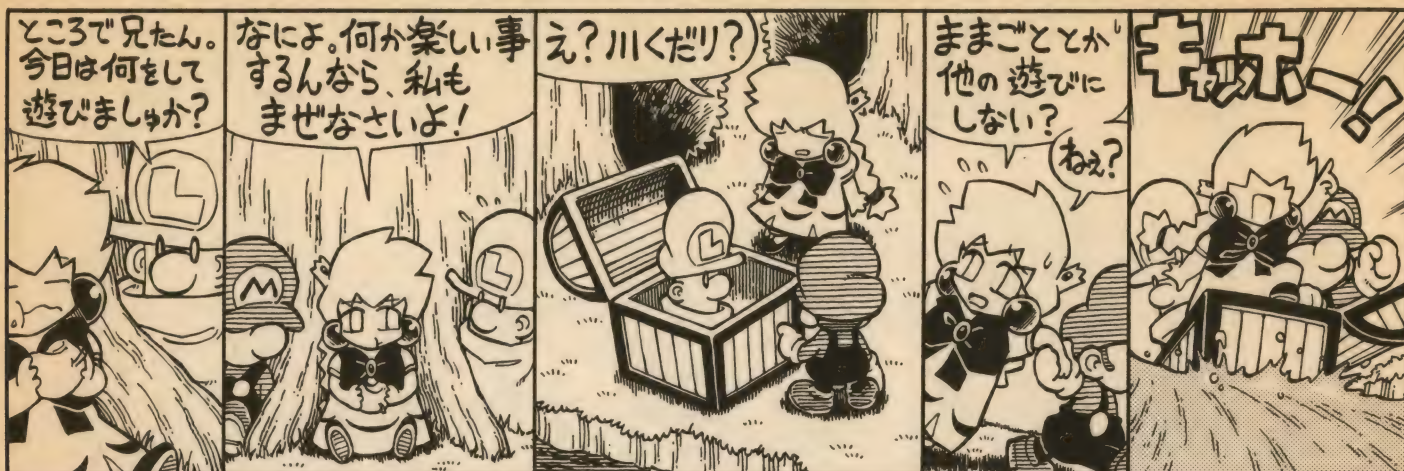
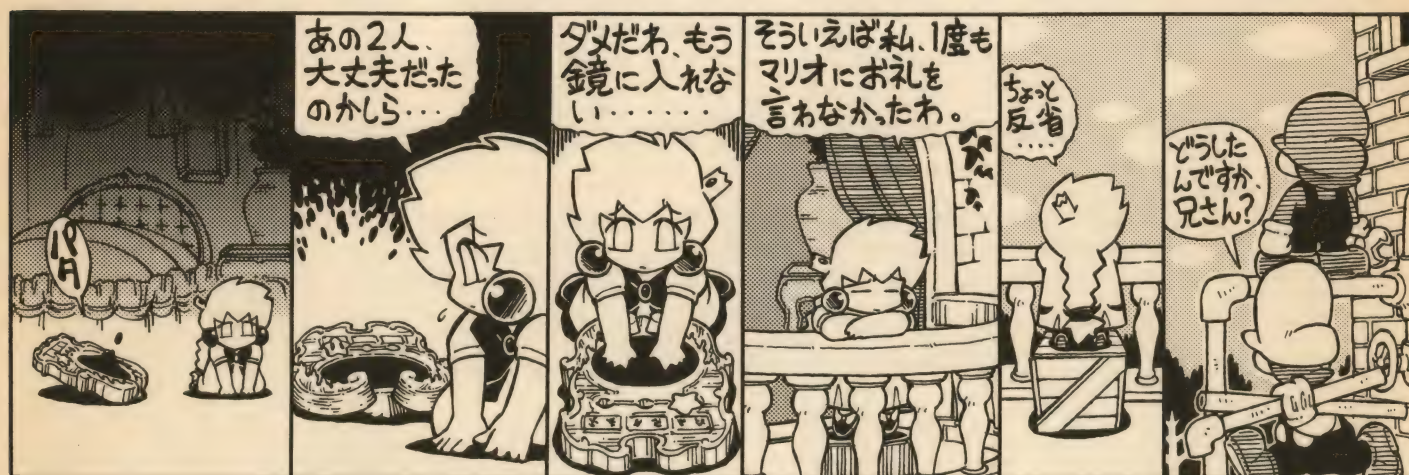
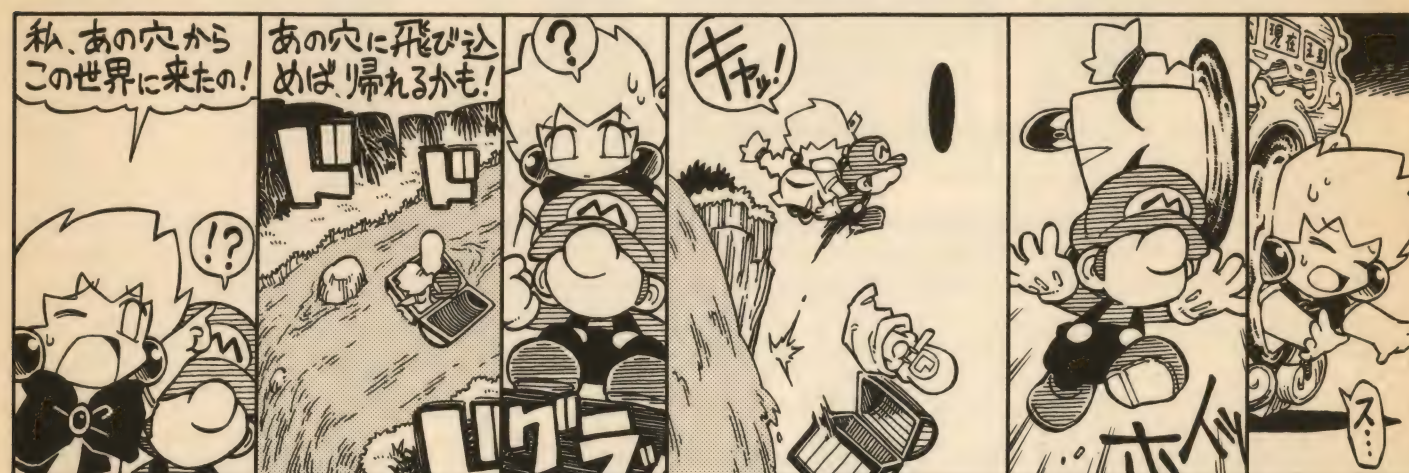
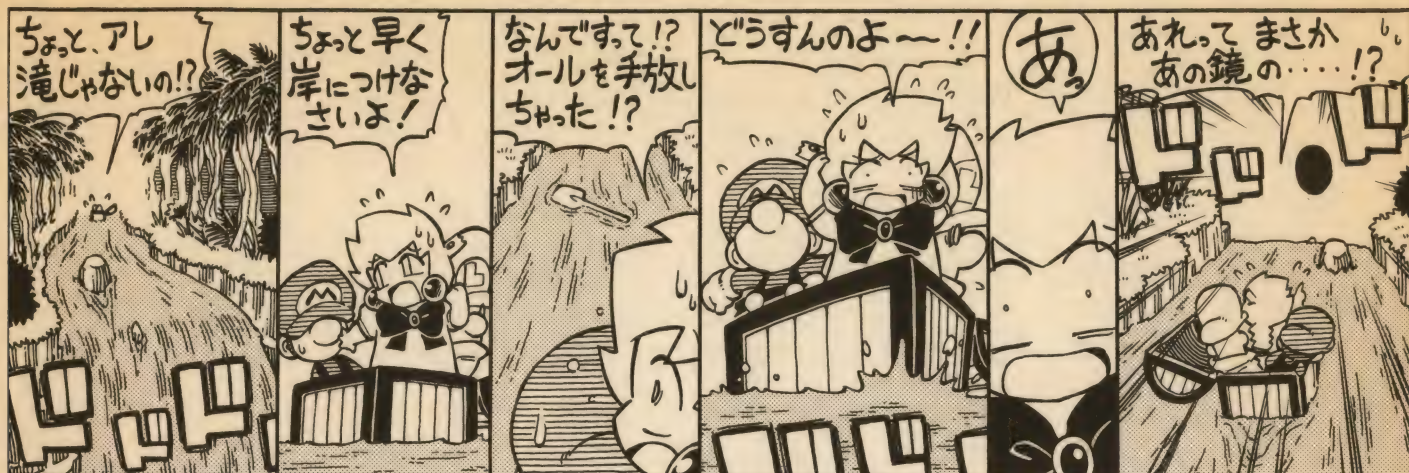
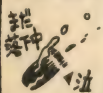
来月から新誌名になるという事で、ドリームドランカーでも少し過去を振り返っておこうと思います。思い起こせば約3年前。1998年6月号から連載はスタートしました。最初は毎月1ページで、絵柄も左図を見てわかるようにかなり違いますね（苦笑）。それが今では、こうして毎月オリジナルストーリーを描かせてもらってるんですから、ありがたい事です。

←大分県／井上詩麻さん。これからも応援よろしくお願いします

←愛知県／白樺結さん。ぜひとも別冊付録で一冊にまとめたいですね

←静岡県／みゆりんさん。ジェームズは服のデザインに苦労しました

←埼玉県／ゼラチンさん。この漫画オリジナルの世界観をお楽しみ下さい

←岩手県／レサレサ・ルイージさん。勉強がんばって下さいね。僕もがんばります

無事に未来の世界に戻ることができたピーチ姫。最後に少し大きくなったマリオとルイージが登場してますが、ベビーマリオ達があの後どうなったかは謎です。でもあのまま川を下っていったとしたら……。これからの展開にご期待下さい! さて、クッパ様御一行の方はどうなったかというと、こちらもついに女性キャラが加わる様なのですが……もしかして、右のメット……? かなり色黒な女性の様ですね(汗)。次回はどんな冒険がクッパ達を待っているのでしょうか? そして次こそは、海にたどり着く事ができるのでしょうか?

ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB 3

2001 4

そしてこちらもリニューアルしました。3ページになったGFCです。こちらの全コーナーも編集部マッシーが担当してます。いろんなゲームをプレイして、みんなと楽しい想い出をわかちあうぞ!!

スマブラ FAN CLUB

GBA発売間近になっても『スマブラ』の新作の声は聞こえませんね〜。希望としては、GBA版が育成と対戦。そしてゲームキューブにつないで大対戦ができるっていうのはどーでしょう?

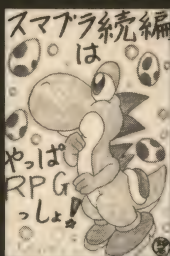
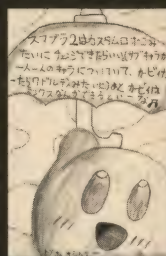
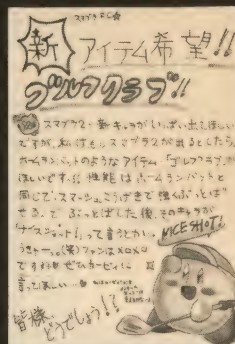
ソフト情報　ナゾのベール

スマブラの続編はホントに出るか?

そのうちスマスマでスマブラ・スマップとかやりそう（根拠なし!!）

◀埼玉県／くらげまりさん。意味が違うがな。でも返り討ちにあうかも

◀福井県／みどりいづこさん。オールスターRPGはやってみたいね

◀千葉県／佐藤功隆さん。チェンジ制度は確かにおもしろいかも

◀静岡県／はづな☆紺乃さん。カービィゴルフって感じだね。ナイスショットなアイテムかも

FAN CLUB 御意見番　ここでは、みんなからの提案を紹介。

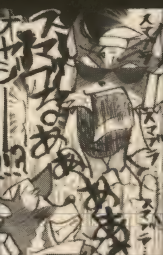
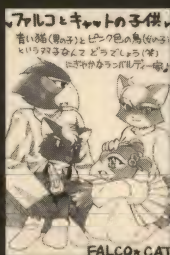
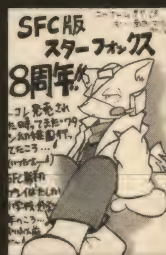
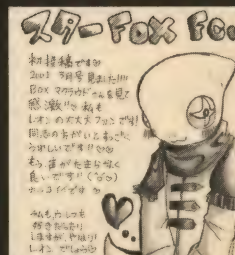
広島県のくりりんさんからは「スマブラの続編のジャンルを、みんなで統一してくれ」とのこと。君はどんなジャンルがいいと思うかな?

スターフォックス FAN CLUB

東京都のこりんさんの21世紀の目標はスーファミ版完全クリアだとか。みなさんは、スーファミ版、N64版ともに、エンディングを迎えましたか?きっちり迎えて新作を待ちましょう。

ソフト情報　ナゾのベール

どーせならゲームキューブと同時に新作を出して!!

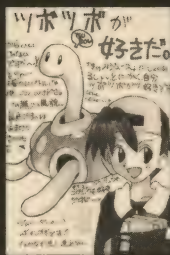
あと、GBAでスーファミ版のリメイクを出してくれ、いや、ホントに。

◀神奈川県／まくらうどんさん。親父もスマブラに出たかとよ!!

◀岡山県／あさひさん。先月のリクエスト。ファルコファミリー!!

◀東京都／こりんさん。そうなんだ。も一8年もたつんだね〜

◀北海道／古湖里なさあさん。きましたレオンファンさんからです。レオンFCへの布石なのか?!

FAN CLUB 御意見番　こんなリクエストをしちゃいます

『スターフォックス64』での一番好きなシーンと台詞を教えてください。その1シーンをイラストにして、送ってくださいね。

ポケモン FAN CLUB

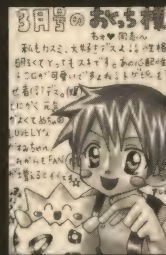
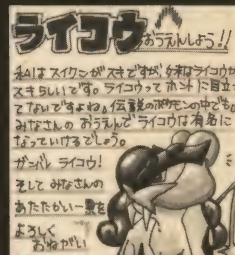
なんか、あるインタビューで任天堂の山内社長が、GBA版ポケモンを夏に出したいとおっしゃったとか…。これが本当なら夏は映画と一緒にGBA版が楽しめるかもしれないね。

ソフト情報　ナゾのベール

クリスタルとスタジアムプレイ三昧

スタジアムで「ドードーのGB」でプレイすると、早くていいよね

◀北海道／平田さんじさん。イブキが好きな人はあつまれ〜

◀福岡県／楓子さん。マイナーポケモンをメジャーに企画第1弾

◀愛知県／秋里ひいろさん。カスミファンからも熱い応援が続々と

◀兵庫県／新谷春菜さん。かっこいいけど、なぜか目立たないライコウ。TVでもスポットを当ててよ

FAN CLUB 御意見番　引き続きマイナーポケモンを

普段、あんまりイラストにしないようなポケモンをどんどん送ってください。サイドン葉書は2枚きました。どーもありがとうね。

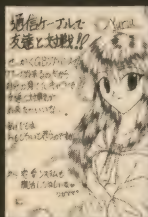
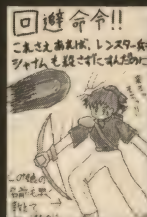
ファイアーエムブレム FAN CLUB

今月は新画面はなしでした。発売は秋頃?!

秋と期待しておけば夏に出ればうれしいじゃん。(気弱発言)

ソフト情報	新情報なし

⬅山口県／松村やゆよさん。リクエストの2ショット。サンクス

⬅北海道／瑞璃さん。4人対戦で恋愛したりするのもいいかも

⬅鳥取県／こすもの〜うぁさん。スパロボチックでよけるのだ

FAN CLUB御意見番

GBA版を予想しよう

恋愛システムの復活を望む声が多いんだけど、みんなはどーでしょう。それと、PS「エムブレムサーガ」は、やっぱり発売延期になりましたね。

⬆愛知県／ヌムさん。天国のとーさん、かーさん。リーフはやりました!! って感じかな

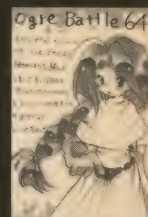
オウガ FAN CLUB

どんな職業があるのか、今から気になる

今月は新情報はなし。来月は出してください任天堂さん。

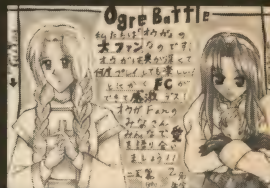
ソフト情報	新情報なし

⬅岩手県／ヨシザワエ作さん。N64版との関係はあるのか?

⬅京都府／ボタンさん。やっぱりあの頭は食えるのか?!

⬅愛知県／めっきーさん。魅力的な女性キャラの登場を願おう

FAN CLUB御意見番

就職難なこんな時代に

GBA版の職業当てをやりましょう。今回は新職業はあるのかな? あるとしたらどんなのがいいかお葉書ください。個人的にはゴムのように腕ののびる海賊とか…。

⬆埼玉県／二荒麗&乙名朱雀さん。合作によるオウガ賛歌をどーもありがとう

マリオファミリー FAN CLUB

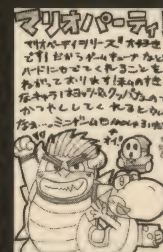
というわけで、GC委員会からマリオに託した

やっぱ任天堂の看板キャラはマリオファミリーかなぁ。つーことでFC誕生です

今までゲームキューブ委員会に送られてきた葉書のほとんどは、マリオネタでした。なので、やっぱり作りましょうということで、作っちゃいました。マリオファミリーネタなら何でも歓迎です。

ソフト情報	P20を見よ

⬅青森県／YUKARIさん。やはりこの男の時代がくるのだろうか…

⬅埼玉県／松本郁子さん。マリオイラストと言えば、ドリームではこの方

⬅千葉県／スマちゃんさん。パーティも毎年新作が出てくれるといいよね

⬅静岡県／荒岸ルイさん。GBA最新作では兄弟そろって活躍しているので、みんなもプレイしてみてね

FAN CLUB御意見番

紫の帽子の奴はどーする?

もし、新しくマリオファミリーに加わるならどんなキャラがいい? オリジナルのキャラを考えてみようよ。ワルピーチとか、ワルキノピオとか…。

ゼル夫くん2001 FAN CLUB

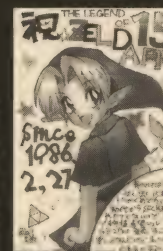
ゼルオも2001年はパワーアップ

GBC版が2/27に発売決定。これは両方買うしかないでしょ。

てっきり発売が延びると思っていたら(失礼)、出ますよ。マジで。先月に引き続き、表紙のイラストもリンクに決めていただいたので、この春はGBAの前にゼルダで盛り上がってはどうでしょうか?

ソフト情報	2/27発売決定

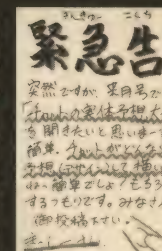
⬅千葉県／望月かけるさん。大人ルト姫イラスト。サンクスです

⬅宮城県／桃内あいかさん。悪くなる服。これはナイスアイデア

⬅福岡県／楓子さん。そうです、ゼルダも15周年なんだよね〜

⬅福岡県／杏之宮瑠湖さん、という彼女からの提案ですが、みなさんどうでしょう? 怖いのはやめてね

FAN CLUB御意見番

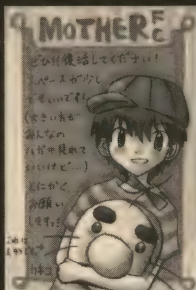
次号はソフトの話題だ

GBC版のソフトの感想や、こんなことを発見した!! というのがあったら、FCで紹介するので、送ってください。みんなはソフト両方買う?

G.F.Cハミ出し番長!

3ページ目は何でもアリなGFC。こんなことがやりたい!! という企画案があったら、どしどし送ってください。今月はこんな感じでスタートですよ。

MOTHER復活祈願委員会

GBアドバンスで「1」を求ムの巻

やはりね。『MOTHER3』開発中止ショックは年を越しても引きずっているって感じです。なので、ここでは、せめてファンたちの交流を残そうってことで復活いたしました。みなさん思いの丈を綴ったお葉書を送ってくださいね。イラストも大歓迎ですよ。

⬅北海道／カキコさん。ハイ、復活いたしました。熱い応援よろしくね

GAMECUBE大予想委員会

2001年7月発売はホントにあるのか!?

キューブはこちらに移動しました。今年の5月にアメリカはラスベガスで開催されるE3というショーに、我らのキューブがソフトとともに展示されるようです。つーことは、年内中の発売はアリってことなんだろうか? ソフト予想でもして、待つことにしよう。

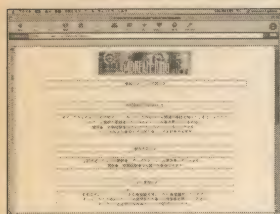
同発ソフト大予想
- スーパーマリオ128
- メトロイドGC
- F-ZERO2001
- ゼルダの伝説GC

⬆みんなはどんなソフトを予想するかな。期待を込めて応援してくれ

任天系ホームページ大紹介

ドリームになじみ深いホームページを紹介していこうというコーナーです。

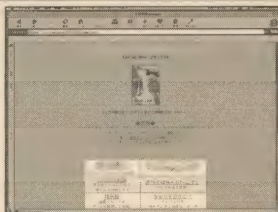
64DREAM-RING

http://www.kkkk.co.jp/~sakai/sin/ring.htm

ロクドリの読者さんたちが交流を広めるRINGページだ。ここにくれば、お目当てのHPを探すことはもちろん、参加することもできるぞ。

管理人からヒトコト

副管理人のテツカ氏を始め多くの人に参加していただき現在47人と大きな読者の輪ができました。

ぷぴぴぴ120%ワールド

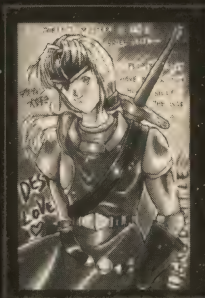
http://www.aitech.ac.jp/~e971138/contents.html

64ドリームでもおなじみのめっきーさんのHP。ドリームに投稿してくれたイラストや、「トラバース」等のゲームの情報掲示板等が充実しているよ。

管理人からヒトコト

管理人のめっきーです。何やら方向性が謎なサイトですが、是非お立ち寄り下さいね

ゲーキャラランキング

MY BESTキャラを応援していこうコーナー

そして新コーナー。今度はゲームのワクを越えて、キャラクターの人気ランキングでもやってみましょうか!! というコ?ナーです。みんなの好きなキャラクターを、テーマ別に応援してください。イラスト葉書でも文章でもOKですよ。

⬅東京都／アステアさん。先月の小さい告知にも関わらず応募サンクス。オウガキャラも席巻しそう

キャラの持ち味でランキング

右のようなランキングに当てはまると思われる、君が大好きなキャラを葉書に書いて送ってください。葉書の多いキャラクター順に掲載していきます。基本的にはN64、SFC等の任天堂ハードに登場したゲームのキャラに限ります（メーカーは問わないぞ）。

こんなキジュンで選んでくれ
- カッコイイぜランキング
- かわいいぜランキング
- 強そーだぜランキング
- セクシーだぜランキング

⬆他にも面白ランキングを検討中。君のアイデアもぜひ、教えてくれ。来月から発表していくので、お楽しみにね。

今月の中植せんせのボツ

マッシーの隣の席が中植せんせです。で、せんせが席を外したすきに、ちょっと失敬しました。一体、これは何に使う予定だったのでしょうか？気になります。

GAME SOFT FUN CLUB3

G.F.C3に参加してね!

新しくなったGFC3いかがだったでしょうか? このコーナーはみなさんから送られる葉書が命なので、どしどし応募してくれることを願っています。また、次号からは64DREAMは正式にNintendo DREAMに誌名が変更します。なので、葉書の宛名も変わりますので注意してくださいね（送り先の住所は変わらないので、安心してね)。それではまた来月、新雑誌でお会いしましょう。

ハガキには各コーナーの名前を

各葉書にはどのコーナー宛なのかも明記してくれるとうれしいな。よろしくお願いしますね。

本名を忘れずにね

また、メールなどでの投稿では、ペンネームだけでなく、住所と本名も忘れずに書いておいてくださいね。年齢もあるとうれしいかな。

お便りのあて先は

次号からは新雑誌です。Nintendoドリーム宛にお葉書を送ってくださいね。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「ゲームソフトファンクラブ3」係

E-mailは entame@pc.mycom.co.jp

さらば64DREAM

愛の4年7ヶ月の軌跡

無限に広がるゲーム宇宙。

人はそこでゲームに出会い、そしてゲーム雑誌を求める。かつて、時のゲーム帝王、任天堂の牙城を崩さんとソニー帝国、セガ帝国の侵攻が激化していた。窮地に陥ったように見えた任天堂だが、人類はまだ諦めた訳ではなかった。最新鋭のゲームマシン、NINTENDO64を開発し、最前線への投入を決断。毎コミ船団からは、64DREAMが航海に旅立つことに決定。遥かゲーム宇宙の未来を探るべく、船は旅立った。

時に西暦1996年――。

64DREAM終幕 そして、新生へ――。

さようなら、そしてありがとう64DREAM

思い出の4年と7ヶ月を振り返ってみます。

●最終号は、身内ネタで振り返る4年半です。どうぞ最後までお付き合い下さい。

Back To The 1996

N64デビュー、そして64DREAMの始まり

5年前。新たな希望を胸に我々は64DREAMに乗り込んだのです。

●1996年2月、その編集部は立ち上がった●

元々倉庫だった部屋に新雑誌企画室という編集部が作られたのが2月のことでした。サオへんとわたる2人だけの苦しく辛い旅立ちの始まりです。

⬅あきることなくやったというSFC『マリオカート』

★わたるはこー語る

我々が64編集に異動になったころN64は4月発売の予定だったはず。その後6月発売に伸びたため、毎日やることが無くて、秋葉にいくか『マリオカート』をやるしかなかったわけです

●本誌名64DREAM誕生秘話●

1996年の3月にサオへんにより64DREAMの企画書が作られ、同18日に任天堂広報、本郷好尾氏に送付。これが64DREAMのスタートでした。

⬅当初は「64WORLD」という雑誌タイトルでした

★サオへんはこー語る

任天堂に企画書を提出する前日の朝のこと、空から降ってきたんですよ。「64ドリーム」という名前が。「これだ！」と思って、その場で企画書の表紙だけを打ち直したんですね

1996年6月23日NINTENDO64発売!!
そして64DREAMの誕生へ

NINTENDO64

●1996年6月23日発売／25000円

⬆SFCの後継機として登場したN64。同時発売の『マリオ64』には興奮した人も多いはず。ここからゲームが変わると思ったのだが

4月に京都でN64の説明会を受け、5月には編集部に到着。但し、ソフトが6月中旬だったので、ただの黒い箱と化していた。

●●●編集部内のN64台数

発売から早5年。毎日のように遊びました。

■編集部… N64：4台
64DD：2台

■個人… N64：7台
64DD：3台

あなたはどこでNINTENDO64を買いましたか?

名前	購入日	購入方法
サオヘン	1996年6月23日	地元のゲームショップに予約。2日後にゲット
わたる	1996年6月23日	南行徳のローソンで予約。12時過ぎにゲット
マッシー	1996年6月23日	地元のローソンで予約。販売店つぶれ他店でゲット
ケイ少佐	1996年6月23日	ナッキーにアキバで買ってきてもらった
エンドー	1996年6月23日	ローソンで予約して発売日の深夜に購入
もっちー	1997年1月26日	中古で買った。すぐ後に、値下げ発表（泣）
中瀬	1997年9月1日	買おうか迷っている頃、友達の家でプレイして即購入

教えてロクドリ!! DREAMの質問箱

ここは編集部スタッフに対してアンケートを行ってみました。一体、みんなが64DREAMをどー思っていたのかを暴露してもらいましょう。意外な(?!)回答もあるよ。

Q1 64ドリーム編集部に入る前は何をしてやがったのですか?

サオヘン・ビギナー向けパソコン情報誌「タッチPC」の副編を。アグネスチャンの取材で、録音テープがまわっていなかったりと…。

わたる・経理課長として、伝票に印鑑を押し続ける毎日だった。でも、たくさんの美女にかこまれ幸せだった。

マッシー・フリーライター。小学館「月刊PCエンジン」「GAMEON」、某ゲーム制作会社を経て、毎コミ入社。その日に編集部に異動。

ケイ少佐・学生時代にソフトバンクの「ザ・スーパーファミコン」でライターを始め、大学を中退。タイミング良くロクドリ創刊に出会い、編集スタッフに。

エンドー・大学生。成績表を見ると、今でもめまいがするほど『憂愁』でした。

もっちー・就職浪人（泣）毎コミのすぐ下でバイトしてました。

中瀬・いち読者。マンガ投稿をしつつ、楽しく暮らしていました。

伝説の幕開け!? ドリーム史上空前の企画が次々にスタート

伝説の3大マンガ

創刊当時は、数々の伝説的なコーナーがありました。まずはマンガです。

⬅N64のスペック解説的なマンガ。もちろん内容は古畑任三郎にかけています
魅野こだま 1996年創刊準備号

⬅低学年取り込み用キラーマンガのはずが、内容がキラーになってしまい終了
加藤礼次郎/1996年創刊準備号

⬅豪華スタッフでポケモンを意識した初の連載マンガ。コマ数が足りなくて苦労しました
下田淳・竹浪秀行(RED)/1996年創刊号~1997年3月号

ビストロdeロクヨン

ゲームを題材に料理を作ったこのコーナー。お母さん読者取り込みを狙いました。

前の会社でも一緒だった、マッシーとふくもちによる冒険的企画。味のあるものも多数ありましたが、なんじゃそりゃ!!という料理も多数。ふくもち寿退社によりコーナー終了。

⬅手先の器用なカメラマンあっての企画だ!?

★ふくもちはこー語る
当時はいらない企画のワースト3に常にランクインしてましたはは。お米を緑色にして怒られましたが、「あの料理は良かった」とか「作ってみました!」というおハガキはうれしかったですね。

悪夢のパレスサイドビル!?N64ソフトは年末までに何本出たっけ!

64DREAMスタート当時は竹橋のパレスサイドビルの5階に、編集部がありました。皇居のすぐ近くということで、窓が開けられない構造になっていて、換気が悪く、そして異常に暑い、という最悪の環境でした。みんな、ここで、よく寝泊まりしていて、心身ともに疲れましたよ。ちなみにわたるのヒゲの写真はつい最近です。

⬅暑くてわたるのヒゲもこんなにのびました(嘘)

★ケイ少佐はこー語る
とにかく暑かった。真冬でもTシャツ短パンで仕事をしていた。徹夜明けで、その姿のまま地下のサテンにモーニングを食べに行くと、スーツ姿のサラリーマンが出勤してきて、怪異の目で見られた。

パレスサイドビル利用ランキング

1位●赤坂飯店Jr. …もう、この店しかやってなくて、麻婆ラーメンばかり。
2位●エセコンビニ …ここしかなくて仕方なく。おばちゃんが怖かった。

64DREAMハミダシ事件簿

1996/2	新雑誌企画室誕生。サオへんとわたるだけの編集部が発足。
1996/3	サオへん、64ドリームというタイトルを思い浮かぶ。
1996/3	任天堂・本郷さんに64ドリームの企画書を提出。
1996/4	キクぼうが編集部に異動。3人でマリオカートの日々
1996/4	マスコミ向けのN64説明会が京都で開かれる。
1996/4	N64の予約が始まる。当初の発売日は4月だった。
1996/5	京都でN64本体の撮影会。パッケージなどが明らかに。
1996/5	N64本体のみを購入。ソフトのない日々が続く。
1996/5	デザイン事務所やらスタッフ探しに奔走の日々。
1996/6	ナッキー、ケイ少佐が編集部に入る。64DREAM始動。
1996/6	N64発売。同時発売タイトルは3本でした。
1996/7	マッシー入社。即、64DREAM編集部に異動。
1996/7	64DREAM創刊準備号発行。驚異的な売り上げを残す。
1996/9	ふくもち編集部入り。続いて、ちづる、もっちーが編集部に。
1996/9	64DREAM創刊号発売。当時はライバル雑誌が5誌もあった
1996/11	ニンテンドウスペースワールド'96開催。当時、「マリオカート64」の記事構成などで、超多忙の日々のため、全員徹夜で出席。
1996/12	N64冬のラインナップに失望。早くもソフト枯れが。

ミニミニ64ドリーム

ドリーム創刊時には、各編集部員は本屋に行き、わざと目立つところにおいたりするなどの、作戦を敢行。ただ、思った以上に効果は薄く、創刊準備号に比べて、かなりの落ち込み。N64タイトル薄も重なり、不安な旅立ちに。

64DREAM GRAFFITI

表紙で振り返る64DREAM

ここでは、通巻55号になった64DREAMの表紙を年代別に分けて紹介していこう。表紙に使われているキャラクターで、当時イチ押しだったソフトがわかるようになっているよね。

【表紙ベスト1】
2001年3月号
蛍光色とリンクの緑がメチャマッチした号

【表紙ワースト1】
1997年3月号
急遽差し替えて間に合わせに作ってしまった号

1996年創刊準備号
サオへんわたる、エンドー、お気に入りの表紙

1996年創刊号
ウエーブレース大攻略を目玉にした号でした

1996年12月号
マリオカートで勢いづけようとしていた号です

Q2 ドリーム最初の仕事は何でしたか?

・わたると2人だけで、ゲームリストを作ってました。最初は総合誌を創刊するつもりだった。
・市場調査と称しては、秋葉原でぶらぶらしたこと。
・創刊準備号のアンケートをちまちまと入力してました。

・創刊準備号の「マリオグッズ紹介」ページのブツ選び。
・フォーラム・インプレの編集。
・ルビ打ち。
・漢字にふりがなをうつ作業。コツコツする作業が大好き。

Q3 想い出に残る仕事の失敗を教えてください

・「教えて本郷さん」の取材が終わってから、帰り道にテープに録音されていなかったこと。
・強いていえば、ハドソン取材で札幌に2泊して、部長に怒られました。
・CD-ROMの容量と64DDの容量を同じと書いてしまったこと。

・SWの編集部対抗ポケモンバトルで、不用意な発言をかましました。
・未だに「色校戻し」のやり方が分からない。
・仕事の失敗ではないんですが、会社を出るときの忘れ物。
・夢日記を編集部に郵送したけど行方不明になったこと。

低迷するNINTENDO64市場。救世主は現れるのか?

マリオカートの感激と悲劇

N64の期待のタイトル「マリオカート64」は、予想以上の反響で、当時、本誌で企画したタイムアタックコンテストには大量のコントローラパックが送られてきました。

←パックを送り返す日々でもあった

★マッシーはこー語る
ゴーストが入ったデータを送ってもらったんですが、これってタイム表示がないんだよね。なので、ビデオにとって、静止画でタイムを計ってました。アナログ~

期待のソフトも続々登場

CMには広末涼子が登場!!

←スターフォックス64からヒロスエがN64の顔に

実況パワフルプロ野球4
野球ゲームの最高峰がついに登場

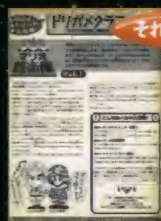
テュロック
洋ゲーテイスト炸裂の初期の問題作

スターフォックス64
まさに宇宙遊撃隊のおかげでしたね

←未だにファンの多いソフト。低迷期の救世主でした

2大人気コーナー誕生!! 読者パワーが炸裂した

そんな中、後に64DREAMの人気コーナーとなる新コーナーが誕生。下の2大コーナーがそれだ。最初はこんな感じでした。

それゆけマリオ観衛隊

←最初はモノクロで、キャラについての質問コーナーだったんだよね。それが今や投稿葉書の楽園に

ドリテクの宮殿

←こちらもマリオのバグ技のオンパレードで始まった投稿コーナー。FAXの投稿数は今もNO.1

あの中植せんせの初投稿をスクープ

そして、今はDREAM編集者&漫画家の中植せんせも、最初はいち読者だったのです。これがその証拠ページなのだ。

←初期の頃からエンタメ常連投稿者でした

コレが実物!!

←初登校は「マザー3」のキャラ、ダスター。渋い選択でしたなぁ

ひそかに始まったこんなコーナーも

64ドリームインプレッション
N64の危機を読者が考えるという趣旨でした

ゲームソフトファンクラブ
中植せんせのイラストを載せたくて作りました

1997年1月号

マリオカート、マリオカートの号でした

1997年2月号

ゼルダの伝説、初登場の号でした

1997年3月号

これが問題の表紙、ホントはSWにしたかった

1997年4月号

オリジナルのどせいさんは評判高し

1997年5月号

期待のパワプロをどーんと紹介しました

1997年6月号

本誌のサイズが変更になった号でした

答えてロクドリ!! DREAMの質問箱

Q4 想い出に残った他人の失敗を教えてください

それにしても他人の失敗は覚えているもんですなぁ。

・任天堂を天任堂とうったこと。特集の小見出しをデザイナーが打ち直したため起こった事故。そのデザイナー、笑ってたけど、笑い事やあらへんでしょ!
・直しようのない「しげおの宇宙語」、「宇宙レイアウト」、「宇宙ラフ」などの宇宙シリーズにはとても苦労した。

・ふくもちのMACに仕掛けをして「ふくもと」と打って変換すると「福原」になってしまうように仕組んだこと。その都度誤字が出るので大笑い。

・97年9月号の『テュロック』の記事で、マップ攻略のマップがずれたまま本になってしまったこと。内容がさっぱり解らない記事ができてしまった。

・もっちーの人生…

・エンドーの競馬
(信じたオレがバカでした)

・投稿時代、右利きのリンクを描いたりしてました。そんなに気にしなくても良いと思うんだけど、チェックしてくる読者さんは多いらしいです。

本誌のサイズが変更

1997年の6月号より、本誌のサイズを変更しました。以前の本はたった1.5cm違うだけでも、大きく感じたものです。

★サオへんはこー語る

最初はパソコン誌と同じにしたんですが、紙代が安くなるのと広告が入りやすいので変更しました

以前の本はたった1.5cm大きいなんだけど、今手に取ると、やっぱデカイ。デカイ時はシールもでかかったのがメリットでしたね。

編集部もお引っ越し、さらばパレスサイドビル

そして編集部は九段下に引っ越しが決定。今度はビル全部が会社関係なので、気兼ねなくゲームができるぜ!! 新築なので暑さ対策も万全だしね。

★アンドレならこー語る

引っ越しと言えば元引っ越し会社で働いていたアンドレ。ゲーマーながら、梱包の仕方や運搬はとっても頼りになりました。今は運送会社勤務です。

編集部スタッフによる遠足決行!!

このころから、編集部のスタッフで遊びに行くことが多くなる。ふくもちのページ企画でますは遠足。

この年に終わっていったコーナー

■コイに仕事にロクヨン2
ふくもち、ちづるによるダブルエッセイ。微妙なズレがよかった。

■実験くん64
本当にくだらない事をえんえんと実験してました。楽しかったよ。

■Clip Board
映画紹介やグッズ紹介をしていたこともありましたねぇ。

■ゲーム業界で働くおねーさん
本当は「きれいな」人を捜していたんですが…以下略。

編集部内部活変遷

64DREAMハミダシ事件簿

1997/1	のむのむが編集部に異動。MACもそろい、本格的編集部に(笑)。
1997/1	『六十四の瞳』『A HARD DAYS NIGHT』『関西』『メディアジパング』『占い』など創刊初期のコーナーが立て続けに終了。短命コーナー時代の始まりに。
1997/1	ナッキー、フリー編集者になり、DREAM編集部を去る。
1997/1	編集部、喫煙席と禁煙席に席替え。
1997/1	アンドレ来襲。『ブラストドーザー』オールプラチナを達成。
1997/2	編集部引っ越し。竹橋より九段下への移動。
1997/2	引っ越しのドサクサか、海外版のソフトが紛失。盗難?
1997/2	九段下探索。マッシー、ケイ少佐、ちづるで牛丼。
1997/5	初のE3取材。サオへんとケイ少佐でアトランタへ。ただ、泊まったホテルが最悪。ゲジゲジが出没するような所だった。
1997/6	コナミにゴエモン取材。キクボウがゴエモンの着ぐるみを着て撮影。帰りによった中華屋がメチャうまかった。また、喫茶店MASSYを発見。
1997/7	わたる、キクボウでハドソン札幌取材。1泊取材のところを2泊する。わたるがススキノに遊びに行ったのは本当です。
1997/9	64DREAM1周年。あの任天堂山内社長から「1周年おめでとう」の色紙をいただく。これは家宝ですな。

ミニミニ64ドリーム

N64のゲームは低迷していたものの、ゲームボーイ熱が再び盛り上がった1年。編集部では、新規スタッフを募集したところ、読者層の違いか、中学生、高校生からの応募ばっかりでした。

1997年7月号
宇宙もの2本を特集しました。表紙の色がちょっと…

1997年8月号

アメリカに活路を見いだした号。次のE3に期待してます

1997年9月号

ゴエモン大特集号。なんと32ページもやってますよ

1997年10月号

ボンバーマン大特集号。ハドソンパワーを感じました

1997年11月号

64DREAM1周年。巻頭では著名人からコメントを

1997年12月号

糸井重里＆宮本茂の夢の対談が実現した号でした

Q5 おいおい、そりゃないぜ!! と思った会社と、その真意

・某会社の営業マン。ノーアポで来るから。

・印象に残っているのはアノ会社でしょうか。踏まれても、蹴れれても、殴られても、ヌルゲーを作り続けた企業努力はすさまじいものがある。

・アノ会社。最初は技術力はすごいなーと思っていたが、あれ、これってマリオじゃん、これってマリカじゃん、次はゼルダじゃん、と思うようになり、しかも日本人向けでないバランスと、それをそのまま移植するのは、やっぱどーかと思うんだけど。

・アノ会社。突然つぶれるから。
それとアノ会社はスピリッツで4コマのネタにされていた。

・アノ会社。なければないで誰も困らない。

・まだ読プレのソフト送ってもらっていない所と、重いメールを頻繁におくってくる所。その他に関しては、も、黙秘権を行使します……。

・アノ会社です。悲喜こもごもですから…。ユーザーだけは裏切らない様にお願いします。ホントに。いや、ホントに。

ポケモンブーム到来!! その波に乗れるか?

でもスタッフはこんなブームに乗っていた

ゲッターラ部のイジョーな盛り上がり

最初聞いた時は『ゲッターロボ』だと思い、もっちーが1人喜んでいたのを覚えてます。でも、実は恋愛パーティーゲームと知って、どんなことになるのかと思っていたら…。見事ハマってしまいました。ケイ少佐の自宅で部員の面々は黙々とプレイにいそしんだのです。

⬅まるで意味不明な思いこみ文章が続くコーナー。今読んでもおもしろいんだけど、受け入れられず…。

ヌルゲー学園&ヌル軍部

モノクロページ担当のマッシーの変な文章が炸裂したページ。今読んでも意味がわかりません。そしてログヨンとはいっさい関係ない妙なポリシーが、嫌いなページランキングで常に上位を独占するという結果になっていました。一部読者には非常に喜ばれていました。

⬅後にヌル軍部、ヌルゲーリサーチとコーナー名を変更。でもやっていたのは同じ事。

★マッシーはこー語る

ゲッターラ部は、編集者だってこんなに楽しんでゲームしているよ!! ということを知らせたかったコーナーです。ハドソンの開発陣の方には大変好評でした…

伝説のコーナー「アナログチャット」がスタート

辛口コメントと絶妙なテンポで語るこのコーナーは、女の子読者を始め、人気のコーナーでした。今回はお久しぶりにちづるねーさんにコメントをいただきました。

⬅初回はちづるのづの字が間違っていたんだ。ずいかの写真は読者にも好評でしたね

★ちづるはこー語る

「アナログチャット」を30回やらせていただきましたが、絶対ネタ切れしないだろうと思った「今月のお酒」を考えるのが、大変でした。結局、いつも決まったものしか飲んでなかったんですね。シマリスのすいかは元気です。

待ちに待った『ゼルダの伝説 時のオカリナ』発売

そして忘れもしない98年11月。待望の『ゼルダの伝説時のオカリナ』が発売。これをプレイした時には、N64ユーザーで本当によかったと思いました。え~今ももちろんです。

⬅マッシーは発売当日は午前6時に起きました

★中植はこー語る

雑誌的に1番盛り上がってたのはこの頃ではないでしょうか。延期が発表される度に、溜息をついていたのを思い出します。ローソンで予約が始まる日は0時ちょうどに行って、ロッピーの予約受け付けが早朝からだというメッセージにギャフンと言わされた記憶があります。

1998年1月号
ヨッシーストーリー大特集号です

1998年2月号
NSW'97の大特集。新タイトル続々発表でした

1998年3月号
ゼルダ発売の期待を込めた号でした

1998年4月号
おなじみのパワプロ特集。64DD特集も…

1998年5月号
F-ZEROの新作がついに発表されました

1998年6月号
なんつーか、すごい表紙ですなぁ

Q6 想い出に残った月号を教えてください

みんなの記憶に残った号は何月号だったのか聞いてみました。

サオリン ・1997年4月号。『ドラクエ』のPS移籍発表があって、多くの読者がN64の将来に不安を感じているだろうと、「大丈夫?N64」という緊急特集を組みました。そのなかに、平林さんの任天堂批判的なメッセージがあったので、読者からどのように受け止められるか不安もあったのですが、寄せられた反響は「それでも任天堂を信じる」的なものが多かったんですね。その手紙の束を、電車のなかで読みながら泣いたこともありました。

わたる ・まじめな話やっぱり創刊準備号かな。自分が書いたいいかげんな原稿が本として書店に売られているのを見て、正直うれしかった。いまだに最高売上部数だし。また、表紙はどれも似たりよったりで、良くも悪くも特に印象なし。そんな中で唯一、どせいさんの表紙だけは個人的に大好きなのでした。

マッシー ・2000年11月号。付録にNSW2Kハンドブックをつけたこと。安易な発想で作ったんだけど、デザイナーのゴリラさんと話していると、だんだんやりたいことがふくらんでいって、結果、読者に喜んでもらえたのが、とってもうれしかったです。最初はモノクロだけだったゴリラさんとの仕事が本格的にカラーページでできるようになった98年10月号も思い出深いです。

センターページで振り返るDREAM

どんな記事をセンターページで扱ったのか、振り返ってみましょう。

【1996年】

創刊準備号
「ドリドリ調査団が行く」
創刊号
「スーパーマリオ64攻略」
12月号
「ウェーブレース64攻略」

【1997年】

1月号
「ワンダープロジェクトJ2攻略」
2月号
「マリオカート64攻略」
3月号
「ドリテクの宮殿スペシャル」
4月号
「パワプロ4攻略」
5月号
「がんばれゴエモン攻略」
6月号
「スターフォックス64攻略」
7月号
「スターフォックス64攻略」その2
8月号
「ゆけゆけトラブルメーカーズ攻略」
9月号
「がんばれゴエモン攻略」その2
10月号
「ゴエモン、ゴールデンアイなど攻略」
11月号
「爆ボンバーマン攻略」
12月号
「爆ボンバーマン攻略」その2

【1998年】

1月号
「爆ボン、ディディーコングレーシング攻略」
2月号
「ヨッシーストーリー攻略」
3月号
「ヨッシーストーリー攻略」その2
4月号
「実況パワフルプロ野球5攻略」
5月号
「1080・パワプロ5攻略」
6月号
「ボンバーマンヒーロー攻略」
7月号
「攻略4連発」
8月号
「F-ZEROX攻略」
9月号
「F-ZEROX、スターソルジャー攻略」
10月号
「ポケモンスタジアム攻略」
11月号
「札幌発ハドソンソフト大集合」
12月号
「ゼルダの伝説 時のオカリナ攻略」

【1999年】

1月号
「バンジョーとカズーイの大冒険攻略」
2月号
「ピカチュウげんきでちゅう他攻略」
3月号
「ドリテクの殿堂スペシャル鉄」
4月号
「ドリテクの殿堂スペシャル骨」
5月号
「実況パワフルプロ野球6攻略」
6月号
「実況パワフルプロ野球6データシート」
7月号
「パワプロ6、ポケスタ2攻略」
8月号
「オウガバトル64攻略」
9月号
「オウガバトル64&FEトラキア776攻略」
10月号
「オウガバトル64攻略」
11月号
「オウガ64&スパロボ64攻略」
12月号
「GB DREAM」

【2000年】

1月号
「ポケットモンスター金銀攻略」
2月号
「ポケットモンスター金銀攻略」その2
3月号
「ドリテクの殿堂スペシャル兄」
4月号
「ドリテクの殿堂スペシャル嫂」
5月号
「帰ってきたGB DREAM」
6月号
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面攻略」
7月号
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面攻略」2
8月号
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面攻略」3
9月号
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面攻略」4
10月号
「マリオストーリー攻略」
11月号
「風来のシレン2攻略」
12月号
「風来のシレン2攻略」その2

【2001年】

1月号
「パーフェクトダーク&罪と罰攻略」
2月号
「N64ソフトパーフェクトカタログ」
3月号
「ドリテクの殿堂スペシャル鬼」
4月号
「さらば64DREAM」

64DREAMハミダシ事件簿

1998/3	キクボウ異動。代わりにみっちゃまが編集部に。
1998/3	トイレのパチパチオバケがいなくなる。
1998/4	ケイ少佐、アンドレとともに、『トップギア・ラリー』の編集部対抗戦に出場。見事ワンツーフィニッシュを飾り、多額の賞金をゲット。
1998/4	エンドー編集部に。すぐに、「秋葉原調査団」を設立。担当。
1998/4	フカミ編集部に。
1998/5	E3取材はサオへんとわたる。わたるの感想は、NOAの発表会やブースと、なんらかざりっけのないスペースワールドの違いを嫌というほど見せ付けられた。ちなみに永見さんの家のあまりのデカさに驚いた。永見さんの家のベランダと今に家の広さが同じくらい。だったとか。
1998/5	マッシー結婚。
1998/6	ふくもち結婚。披露宴に編集部そろって出席。編集部テーブルだけが異常に盛り上がって、他の招待客にはメーワクがられた。
1998/6	ケイ少佐、ちづる、マッシー夫婦の4人でサイパンへ遠足。
1998/8	みっちゃま退社。
1998/10	ふくもち退社。ビストロdeロクヨンは年内で終了。
1998/11	待望の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が発売。編集部一同。攻略本を見ないでプレイ開始。本誌はその後、3ヶ月連続付録をつけることに。担当は尾関氏。

ハミハミ64ドリーム

1998年は今の編集部の原点になった年。N64の盛り上がりと同時に編集部も、これでいける!!と思った年でもありました。

1998年7月号
ゼルダの発売日が決定かと思いきや…

1998年8月号
オウガバトル64発表。E3特集も

1998年9月号
ポケモンスタジアム発売決定。ポケモンブーム到来

1998年10月号
この号よりゴリラさんがカラーページのデザインも

1998年11月号
一転してゼルダの発売日が1週間延期に…

1998年12月号
もう、ここからはゼルダ一直線の雑誌になりました

ケイ少佐

・98年2月号。初めて別冊を作ったから。入社当時はただのライターで、編集作業の知識は皆無で手探り状態だった。現在は、編集作業を意識した仕事をするように心がけている。しっかりした攻略・内容の充実とともに、仕事のスピードアップ・人の使い方に対しても気を配るようにしたい。また毎号、入稿間近になると、ちづるが、ソフトカタログページのはみ出し記事のネタを集めるために「はみ出しないー?」と聞いて回る姿が、ダフ屋のようだった。

エンドー

・1998年10月号　特集を初めて担当したから。編集という仕事への取り組みは、各記事に対する力の入れ具合に強弱を付けられるようになった。ただ、仕事と遊びの区別が付かない。それが楽しくもあり、辛くもある。

もっちー

・98年10月号。スパロボ特集で、好き勝手やらしてもらいました(笑)。編集という仕事に関しては、あまり変わってない。とにかく目の前の仕事を片づけるのが精一杯って意味で。…それって成長してないってコト?いやもう、オレとしては、そろそろだれかにオチ要員をゆずって隠居したいところなんですけど。なんか皆さん、ネタもマンネリになってきてるようですし…

中植

・98年1月号、初めてお仕事イラスト(夢日記)が載った号。毎月決まった時期に、雑誌という形で1カ月のお仕事の結果が出るので気が抜けませんが楽しいお仕事です。中植は終電常習者です。編集部でパソコンなんかをいじってると、すぐに終電の時間になってしまいます。当然、終電を乗り過ごしてしまう事も多く、そうゆう時は泣く泣く編集部に戻って始発までスペランカー攻略なんかをしてしまいます。

ゼルダで始まりポケモンで締める1年間

いきなりの3ヶ月連続付録で幕開け

64DREAM誌は別冊付録があんまりつかない雑誌というイメージでしたが、ここは心機一転。『時のオカリナ』にあわせて3ヶ月連続の別冊付録を投入したのです。

★尾関氏はこー語る

創刊準備号から関わり、『ゼルダ』の原稿を書き続けてきた。なぜ『ゼルダ』はこんなにおもしろいのかを考え、それをみんなに伝えようと努力してきたつもりだ。うまく伝えられたかどうか不安だけど、そうして原稿を書き続けたり、宮本さんや開発スタッフに取材を繰り返してきたおかげで、目には見えない『ゼルダ』の核に触れられたような気がする。協力してくれた任天堂のスタッフと、読み続けてくれたみんなに感謝します

「スマブラ」「ポケスナ」「ポケスタ2」に「オウガ64」「スパロボ64」も

64ソフトも続々とヒット作がリリースされた年でした。『マリオパーティ』『スマブラ』『ポケモンスナップ』、夏以降には『オウガ64』なども発売され、市場は、潤った時期でした。

←1年間売れ続けた「スマブラ」。続編を求む。

本当にあった怖い話?! 64DREAM重大な10大ミス

1位 任天堂を「天任堂」事件

サオヘんのコメントにもあったとおり、決してやってはいけない間違い。誤植の64DREAMと言われるゆえんになった事件だ。本当なら頭丸めて罰ゲームのとこだよね。

2位 エアロゲイジの発売元を任天堂事件

これはスペック表記での誤植です。エンドーいわく、「初めて編集部に遊びに行ったとき、左尾さんが任天堂に謝りに行ってて待たされた」とのこと。両メーカーにもご迷惑かけました。

3位 ビストロ青ごはん事件

ビストロの料理でゴハンを青く着色し、フシギダネを作ったら、関係者からえらく怒られました。なぜ、フシギダネだったのかは不明。インパクトでいえば、これが一番かもなぁ。

4位 ライターT、電車内にサンプルロム忘れる事件

創刊まもない時期に関西在住のライターTがあるソフトのサンプルロムとN64本体をセットで電車の中に忘れるという不祥事が発生。善意ある方に拾っていただき事なきを得ました。

5位 入稿データ読めない事件

入稿日最後の日に入れた原稿のデータが印刷所で開けず、大慌て。ギリの所で間に合ったものの、危うく、真っ白なページができあがるところ。

6位 エンディング掲載事件

『マリオ64』でエンディングの画像を載せてしまい、任天堂に怒られました。これって、どこのゲーム雑誌でも1回はやることなのかな？

7位 電話番号を間違え事件

わたる曰く、「サオヘんがミュウプレゼントのリリースで、問い合わせ電話番号を間違えてしまい、読者から苦情が殺到」とのこと

8位 バグ技掲載事件

某メーカーの人気ゲームのバグ技を掲載したところ、直々にお呼び出しがあり謝罪。それ以降は、厳しくチェックしております。

9位 FAX番号バレ事件

あるクリエイターからの直筆FAXを掲載したところ、事務所のFAX番号まで記載されてしまい大慌て。本になってから気がついたんだよねぇ…。

10位 深夜の事件

教育問題まで考える羽目になってしまった事件。いろいろな人がいるんだなぁと思いました。めげずにがんばります。

★サオヘんはこー語る

本誌の歴史のなかで、最大の敵は何と言っても「誤植」。何度摘み取っても次から次に生えてくる雑草のようなヤツなのだ。伏見稲荷に「ごしょくさんがいなくなりますよーに」とお願いしてもなくならない。なのでもう諦めました（諦めるな）。

1999年1月号

ゼルダの別冊付録が好評でした

1999年2月号

ゼルダ別冊付き。特集はHAL研

1999年3月号

毎年恒例のドリテクスペシャル

1999年4月号

エムブレムが初登場した号です

1999年5月号

ポケモン金銀情報も本格的にスタート

1999年6月号

パワプロデータファイル24ページ付き

教えてロフトドリ!! DREAMの質問箱

Q7 想い出の事件簿

続いては上の事件簿に勝るとも劣らない(?!)、編集部の面々による事件簿を振り返ってみます。

・質問箱の取材まで時間があったので、任天堂の正門前で写真を撮っていると、ファインダーのなかに自転車に乗った人の姿が入ったんですね。で、よく見ると宮本さん。『時のオカリナ』完成前のことで、もちろん走って追いかけました。また、64ドリーム創刊当時、5誌あったN64専門誌が次々に休刊。そのなかで、ゲーム誌のなかで最古の歴史を誇る「ファミマガ」までもが休刊したことにはショックを受けました。

・「大日本印刷見学」。現場の人の苦労を知り、もう少し丁寧に入稿しようと皆が誓った。しかし、スケジュールに余裕があったことも判明し、やぶへびに。締切りがますます遅くなってしまった（現場の壁に要注意企業一覧が貼られてあり、そこの筆頭に毎コミと書かれてあった）他には竹橋時代に毎日新聞社の地下にある風呂に入りにいったこと。風呂の後のビールがうまかった。

・締め切りが近づくと、毎度のことのようにクラッシュしてくれるMACにはやられ続けです。しかし、上のベスト10のほとんどにあるスタッフが関係してんだな。また、編集部に泥棒が入り（たぶん）菅野美穂写真集をパクられたのが大ショック（んなもん編集部においとくな）。編集歴11年目になりますが、毎日のように事件のある編集部で楽しいですよ、いやホント（泣）。

特集で振り返るDREAM

続いては特集ページで64DREAMを振り返ってみましょう。

【1996年】

創刊準備号
「N64の夏休み」「松本零士インタビュー」
創刊号
「宮本茂大特集」
12月号
「スペースワールド96直前情報」

【1997年】

1月号
「エニックスインタビュー」
2月号
「64DD初登場」
3月号
「帰ってきたドリドリ調査団～コナミ」
4月号
「大丈夫?N64」
5月号
なし（ブラストドーザー攻略など）
6月号
「64DD入門講座」
7月号
「N64メーカー意識調査」
8月号
「WORLD WIDE NINTENDO64」
9月号
「E3特集～THE POWER OF NINTENDO」
10月号
「N64ソフトの大疑問」
11月号
「創刊一周年特集～N64の証言」
12月号
「糸井重里VS宮本茂ドリーム対談」

【1998年】

1月号
「勝利の方程式'98」
2月号
「スペースワールド97大特集」
3月号
「任天堂神田ビルで聞いたあのソフトのこんな話」
4月号
「64DDの新事実」
5月号
「コナミ特集」
6月号
「おかえりピカチュウ」
7月号
「マリーガル特集」
8月号
「E3アトランタ特集」
9月号
「N64ソフトパーフェクトカタログ」
10月号
「N64おそうじ大作戦」
11月号
「Lecture on NINTENDO 64」
12月号
「がんばるサードパーティ」

【1999年】

1月号
「宮本茂ロングインタビュー」
2月号
「HAL研ビッグバン」
3月号
「ピカチュウげんきでちゅう
大ヒット記念インタビュー」
4月号
「宮本茂ゼルダありがとうインタビュー」
5月号
「スマブラ開発者インタビュー」
6月号
「ゲームボーイ10周年」
7月号
「招布インタビュー」
8月号
「E3特集」
9月号
「64DDの新事実2」
10月号
「スパロボ大百科」
11月号
「スペースワールド1999大特集」
12月号
「64DD予約スタート」

【2000年】

1月号
「平林久和が語る64DD」
2月号
「宮本茂スペシャルインタビュー」
3月号
「発売一周年スマブラインタビュー」
4月号
「中村光一ロングインタビュー」
5月号
「糸井重里ロングインタビュー」
6月号
「任天堂ダブルヘッダーインタビュー」
7月号
「大活躍タカハシブラザーズ」
8月号
「E3 2000大特集」
9月号
「宮本茂さんと振り返る2000年」
10月号
「さくまあきらインタビュー」
11月号
「スペースワールド2000大特集」
12月号
「平林久和が語るゲームキューブ」

【2001年】

1月号
「スーパーファミコン10周年」
2月号
「高橋兄弟と振り返る2000年」
3月号
「GBアドバンスがやってくる」
4月号
「たなかひろかずインタビュー」

64DREAMバミヅシ事件簿

1999/1	世紀末突入。世間はゼルダブーム。今更ながらだが、実は雑誌の月号は2月前を表記している。ゆえに1998年1月号とは1997年11月に発売され、制作しているのは1997年の10月ということだ。3ヶ月前を先読みしないといけない辛さを味わうも、『ゼルダ』が早く遊べてラッキーという幸せに変わる、そんな日々。
1999/1	「ゲッターラ部」好調な連載。多少、ひいていた読者も葉書などで応援してくれるようになる。また、ハドソン開発陣が編集部を訪問。企画者の中村心さんとマッシーが知り合いだったことも判明。世間は狭いね。
1999/2	中植せんせ、バンジョー電車の取材で博多まで。
1999/3	編集部に馬券部誕生。エンドーを筆頭に毎週馬券を買う日々。このときは、毎週のように誰かが当たっていた。
1999/3	ゼル夫くんスタート。なぜ夫なのか、いまだに不明。
1999/11	ついに、いや、ようやく64DDスタート。なかなか手に入れにくい販売方法など、かなり問題山積みなスタート。編集部では2台購入。サオへん、エンドー、中植せんせは個人で所有していた。
1999/12	アンドレ退社。某運送会社に就職。さらばアンドレ!!

ミニミニ64ドリーム

99年のスペースワールドで出展された『マザー3』だったが、後に発売中止が伝えられ、最後にプレイできたのが、ここになってしまった。今思うと、部分的にしか遊べなかったというのは、そういうことだったのかと思います。

1999年7月号

64DDの記事も本格的に期待がふくらみました

1999年8月号

「オウガバトル64」「トラキア776」攻略開始

1999年9月号

さらに「スパロボ64」も加わりSLG時代に突入

1999年10月号

特集は「スパロボ大百科」もっちー初の特集担当に

1999年11月号

NSW'99特集号。次の「ゼルダ」も総特集

1999年12月号

年末は「DK64」で、ケイ少佐攻略本を制作

ケイ少佐　「逗子合宿」。編集長が必死に火をおこしたバーベキューで、編集長が焼いた肉を片っ端から平らげた。酔っぱらってエアガンで編集長の生足を射撃していたチヅルが印象的だった。また、朝目を覚ますと、目の前にパンツ一枚で肉まんをほおばるわたるが立っており、朝一番でヨコチンを見せつけられるという、生涯で最もさわやかな目覚めも経験した。

エンドー　「ドリーム創刊」。創刊当時のMacFANみたいなページデザインが好きだった。創刊準備号をコンビニで買ったことも印象深い。その後まさか編集部に入るとは。「64DD発表、そして…」。今まで本誌で掲載してきたDD関連の記事は、結果的にほとんど全てがウソになってしまった。編集部の人間として罪悪感を覚える。

もっちー　・「ルビ打ち作業」。一時期、毎月のようにルビうちのため「だけ」にデザイン事務所に行かされた記憶が…。
「トイレに出るパチパチお化け」いや、パレスサイドビルのトイレにはいると、たまーに男子の「大」のほうからなにかをパチパチたたくような音がしてたという…。

・「読者から編集者に」。やっぱり絵を描くという作業が根本的に変化しました。投稿時は好き勝手に描いていたけど、お仕事となると規制やら何やらで色々とややこしい所もあり、正直大変な時もあります。あと、業界の裏話等も耳に入ってくるので、ゲームに対する見方も変わってきたかも。

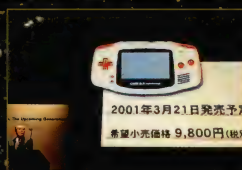
新ハードの激震が編集部をおそう!!

PS2発売!! ハードは売れるがソフトは…!?

2000年春はソニーのプレイステーション2発売のニュースが世間を騒がせた。鳴り物入りで発売されたハードは瞬く間に売り切れ続出になったんだけど、肝心のソフトは…? 何やら業界に不穏な空気が流れはじる。

そして、案の定というか、ソフトは売れない状態が続き、2000年のソフト売り上げベスト10にはPS2、DCのソフトはランクインされず。このままゲームはダメになってしまうんじゃないかとも思われる空気を打開できるか?

GBアドバンスは冬から2001年春に延期

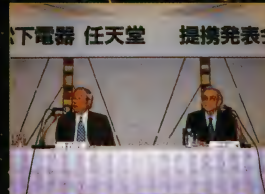
さらにGBCの後継機GBアドバンスも正式に発表。夏のNSW2Kでは実際に遊ぶこともでき、新しい時代への到来を感じました。あとひと月で発売ですな。

←最初に発表されたのはこんなカラーでした。これはもう出ないのかな?

「ゼル伝」がこんなに早くでちゃっていいの!?

さらにさらに、あの「ゼルダ」の新作が早くも登場。どーせ、延びるんだろうというユーザーを見事に裏切ってくれました。しかも今までにないシステムにハマりましたね。

←さすがと言わせた「ムジュラの仮面」

任天堂、松下と提携。ドルフィン発表へ

任天堂からもビッグなニュースが飛び込んできた。松下電器と提携し、次世代機ドルフィンを大々的に発表。任天堂初の光ディスクマシンの登場に編集部も大興奮だった。

←胸躍る記者会見に乗り込みました

すべての思惑が集まったNSW2K

夏には新ハード登場をひっさげてNSW2Kが幕張で開幕。今までにないような新ハードの発表会を初め、大勢の人が会場を訪れました。編集部特製の団員手帳は好評。多くの読者とも出会うことができました。

↑朝早くから並んで入場した人も多かったぞ

↑キューブはマスコミしか見られなかったのだ

↑読者とのふれあいが楽しめた団員手帳

2000年1月号

いよいよ2000年に。最初はマリオが表紙でした

2000年2月号

センターでは「ポケモン金銀」の攻略を

2000年3月号

そして早くも新しい「ゼルダ」が登場

2000年4月号

この号を最後にちづるが退社しました

2000年5月号

「ムジュラの仮面」特集号第1弾

2000年6月号

「ムジュラの仮面」特集号第2弾

教えてロクドリ!! DREAMの質問箱

Q8 マイベストN64ゲーム

この5年間を振り返って、最も好きだったN64のゲームについて語ってもらいました。

サオベン

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
任天堂/1998年11月27日発売

待ちに待たされた大作ソフトだっただけに、じっくり味わいながら「ゼルダ」を楽しみたかったのだけど、記事のスピードに合わせて、急いで攻略しなければならなかったのが、唯一つらかったこと。

わたる

「スーパーマリオ64」
任天堂/1996年6月23日発売

関わりたかったが、他の編集部員がプレイしているのを見ると、あまりの腕の差に、仕事としては関わらない方がいいと思った。

マッシー

「マリオカート64」
任天堂/1996年12月14日発売

記事制作の時に、何百回とプレイしたことか。でも家に帰っても、またプレイしちゃうんだよね。俺が出した編集部最速ゴーストは、いまでも大切に取ってあります。

中植せんせ上京!! G.B.Aがスタート。DDも4P&オリジナルストーリーに!!

「夢日記」や「DD」などを執筆していた中植せんせ。でもその可能性と人間性に編集部たってのお願いで、上京してもらいました。今ではなくてなならない存在になっています。

★中植せんせはこー語る

昔のDDを読むと、クッパの顔が最近のと全然違いますね（笑）。クッパを主役にした理由は、シンプルに中植が悪役好きだったからです。毎月色々なゲーム世界に登場させていましたが、中にはクッパのキャラクターにマッチしにくいソフトとかもあって、結構大変でした…。現在は完全オリジナル世界という事で、のびのび描いております。

⬅上京してから「G.B.A」がスタート。最近はCG技術も向上し、新たなページ展開を目論み中

Nintendoスタジアムが毎コミ発売に。そして攻略本プロジェクト始動!!

ライバル誌であった「Nintendoスタジアム」がいろんな事情で、毎コミ発行となったのもこの年。どーせならつーことで2雑誌が協力して攻略本制作がスタート。それ以前にも右の3冊はドリーム攻略本として発売されてました。

★ケイ少佐はこー語る

「DK64」の時は、十分な時間もなく、攻略と記事は全て1人でやったため死にそうになった。半死半生で記事を書いていると、内容が宇宙語になってしまった。その経験があったため、2冊目の時は1日置きに睡眠を取るようにしました。

64DREAM 攻略本GRAFFITI

マリオゴルフ64 / DK64 HipHopJungle / ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3日でクリアできる本

テレカプレゼント付きだ

ケイ少佐が攻略&執筆

屋関氏による攻略&執筆

64DREAM×Nintendoスタジアム 攻略本GRAFFITI

パーフェクトダーク / マリオテニスGB / マリオパーティ3 / バンジョーとカズーイの大冒険2 / ポケットモンスター クリスタルバージョン / ポケモンスタジアム金銀

マップ掲載の攻略本だ

新攻略本第1弾

パーティにはこれで

好評ですが、質問も多数

期待の攻略本だ

もう買ってくれたかな

64DREAMハミダシ事件簿

2000/1	『ポケモン金銀』フィーバーの後、落ち着くヒマもなく『ゼル伝ムジュラ』フィーバーに。
2000/2	「カービィのマウスパッド」全員プレゼント実施。今回は毎コミ出版のパソコン誌にも協力してもらい募集。HAL研さんにも大変喜ばれました。
2000/3	糸井重里さんに『バス釣りNO.1決定版』発売を記念してインタビュー。この時には『MOTHER3』は、発売するとおっしゃっていました。が…。あと『キャベツ』はどーなったの？
2000/3	ちづるが退社。「アナログチャット」も終了。
2000/3	フカミが退社。編集部は6人体制に。
2000/5	『マリオテニス64』がいきなりの発表、そして発売。高橋兄弟インタビューも決行。
2000/6	中植せんせが上京。そして編集部入り。上京前に、わたると一緒に部屋探しもしました。
2000/8	NSW2Kが幕張で開催。とにかく暑い8月の終わり。読者さんたちとふれあいができて楽しかったです。でもやっぱ夏は勘弁して。
2000/9	『風来のシレン2』発売。読者同様、編集部もシレン中毒患者が続出。次のGB版を早く求む。
2000/10	Nintendoスタジアムが毎コミ発行に。それに伴い新攻略本体制始動。「マリオテニスGB」「パーフェクトダーク」の攻略本を発売。

今後も攻略本は続々と発売予定。春頃にはGBアドバンスの攻略本もお目見えする予定だ。ゲームキューブの攻略本が出るのは…ちょっと先かもしれないね。

2000年7月号

そして『ムジュラの仮面』最終攻略

2000年8月号

『マリオテニス』と『マリオストーリー』号です。

2000年9月号

宮本茂さんのロングインタビューを掲載しました。

2000年10月号

NSW2K特別別冊付き。新ハードの動向もチェック

2000年11月号

NSW2Kスペシャル。新ハードも紹介。

2000年12月号

『風来のシレン2』特集号でしたね。

「不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!」
任天堂／2000年9月27日発売

思うように攻略記事が進まなくて苦労した。頭ではわかっていても、目指す画面がなかなか撮れない。いったいどれだけの時間プレイしたことか…。当然、連日寝不足となる。

「ウエットリス」
イマジニア／1998年11月27日発売

個人的には『テトリス』より好きなパズルゲーム。特に、スコアアタックに大ハマりしたものの、未だにケイ少佐のハイスコアを越えられず…。

「ゲッターラブ!～ちょー恋愛パーティゲーム～」
ハドソン／1998年12月4日発売

このゲーム、最初は「ゲッターロボ」だと思いこんでいて、ハドソンに取材に行く途中頭の中で「ゲッターロボ」の主題歌がぐるぐる回っていたことは、キミとボクだけの秘密だ(^ ^ ;

「パイロットウイングス」
任天堂／1996年6月23日発売

ゼルダかと思いきや、N64と聞いてスッと思いついたのはこのソフトでした。なかなかソフトが出なかった時期をこのソフトと耐えたので、戦友みたいなモノですね。プレイ時間もダントツ1位。

Welcome To The 2001

新世紀元年!! 64DREAMは新生へ
そして時代は21世紀へ、64DREAMも転換の時期を迎えたのです。

GBA。GCへと僕らの思いは受け継がれていく

新ハードの時代に適応するべく、本誌名変更を決定しました。

表紙一新! ロクドリからニンドリへの架け橋はGORILLAさんに

2001年2月号より本誌の表紙を、長年の夢だった、GORILLAさんにお願いすることになりました。イメージも一新して、NintendoDREAMに引き継いでいこうと思っています。

★GORILLAさんはこー語る

ワ〜〜責任重大! でもがんばっちゃうもんね。この本も編集部の人も朱里ちゃんも大好きだし、も〜スーパーボンバーゴリラになるで〜

今一度万感の思いを乗せて…さらば64DREAM

4年と7ヶ月という間、本誌が発行できたのも、読者のみなさんからのご支援があったからだと思っています。少年はいつか大人になるように、64DREAMもちょっとだけ成長するわけですが、少年のココロを忘れずに、読者のみなさんと楽しく、Nintendo-DRAEMを作っていきたいと思っています。本当に長い間ありがとうございました。

ゴショッカー秘密の集会に潜入

2001年は、ゴショッカーたちの新年の宴でスタート。相模大野の某焼き肉屋に特急で通う彼らは、きっとNintendo DREAMでも活躍することでしょう。いや、それでいいのか?!

⬆おいおい、ホントに特急電車で行ってるよ。こーいうところに真剣なのっていいよね

⬆間違ったものを焼くのもゴショッカーたちなら当たり前

★手下はこー語る

この店は焼き肉はもちろん、綿菓子も作れるし、ケーキも焼けます。毎月のコレがあるから、ゴショッカーを続けていてよかったな!! と思います。明日もホームランだ!!

2001年は絶対こーなる!! DREAM大予想

日付	予想
2001/3/21	Nintendo DREAM発行。今までの読者はもちろん買ってくれる。
2001/3/21	『遊戯王』『ドラクエモンスターズ2』等、GBAソフトミリオン突破。
2001/5/16	アメリカはE3でゲームキューブ発表。発売は11月21日に(?!)
2001/6/01	編集部に新人が入社。
2001/8/25	NSW2K1が幕張で開幕。ゲームキューブも実機で登場。
2001/9/21	64DREAM誕生から丸5年。5周年企画が目白押し。
2001/9/21	ゲームキューブのタイトル決定。GBAは限定カラーが登場。
2001/10/21	ドリームドランカー別冊付録に登場。
2001/11/21	ゲームキューブ発売。初回出荷は100万台
2001/12/01	GBAとゲームキューブの年末タイトルは30本を越える勢い。
2001/12/21	スクウエアGBA参入決定。FFがGBAで遊べるようになる。
2001/12/31	紅白は紅組が勝つ。

2001年1月号

新年号なのに表紙の文字など変わらず大不評

2001年2月号

表紙一新。蛍光ピンクのハデな色に

2001年3月号

GBA総力特集号。時代は変わりつつある

2001年4月号

この号です。まだできていません(2/5現在)

来月号からは、こんな感じになりますよ

そして2001年5月号より64DREAMは **Nintendo DREAM** に生まれかわります! 書店では間違わずに買ってくださいね。

【3月21日発売!!】

Q9 雑誌編集という仕事をどう思いますか?

・雑誌というメディアを通じて、ゲームクリエイターや読者のみなさんと知り合いになれるのがいいですね。もうやめられません。

・自分の感じたこと、考えたこと、をダイレクトに読者に伝えられるのは、雑誌編集(市販雑誌)の一番の醍醐味だ。

・もはや、人生そのものになりつつある。

・過酷な作業であるが、ものをつくる喜びには代え難い。

・締め切りや誤植との戦いだけど、意外とお気楽で面白い。

・最近、もしかしてオレ本当は向いてないんじゃなかろーかって。

・毎月、気が抜けませんが楽しいお仕事です。

Q10 64ドリームで培ったことは何ですか?

・根っからのアナログ人間だった自分。でもどんどんデジタル化、おたく化してます。

・コンピュータのことがちょっとだけ詳しくなった。

・読者との絆。ゲームとの絆。春の七草。それはナズナ。

・編集魂とゲーム根性。

・必要最低限の社会常識。

・いぢめられても気にしないぶあつい面の皮

・画力。

歴代コーナーで振り返る64DREAM

つづいては、64DREAMの名物コーナーで振り返ってみることにしましょう。現在も続いているコーナーを主に集めました。

任天堂公式Q&A任天堂の質問箱

1996年創刊準備号～継続中（スタート時は「教えて本郷さん」）

ロクドリと言えばこのコーナー

任天堂広報の本郷さんに、いろんな質問をぶつけるこの企画。創刊準備号からスタートしていたコーナーで、読者人気も最も高いコーナー。また、登場する本郷さんのキャラもだんだん完成してきて、「本郷さんならこー答える」だろうとまで、考えて質問してくる読者もいた。

←初回の原稿はこんな感じ。最初のスタイルで、そのまま続きました

★本郷さんはこー語る

最初に「64ドリーム」の企画の話を聞いたのは私だったんですよね。あれから約5年、よくぞ頑張ってこられたものと感服いたしております。これからも任天堂ひいては、任天堂ファンのために頑張ってください。私も影ながら応援さしてもらいます。

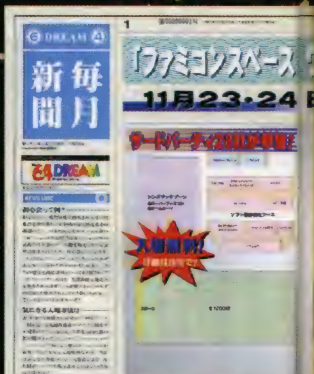
★サオへんはこー語る

本郷さんの口癖であった「そんなこたぁないでしょう」。このセリフ、当初は本郷さんの原稿チェックの段階で「そんなことはありません」と修正されていたんです。でも、懲りずに毎月「そんなこたぁないでしょう」と書いているうちに、本郷さんも面倒になったのか、そのまま掲載されるようになりました。で、一度、「それは違います」という回答を「そんなこたぁないでしょう」に書き直して」と言われたときは笑いましたね。

毎月新聞

1996年創刊号～継続中

ニュースネタはこのページでした

N64やゲームにまつわるニューススネタで作るこのページ。わたる曰く「毎月新聞の苦労は第1にネタさがし、第2にぎりぎりまで原稿が進めにくいこと、第3に土日にイベントに出かけなければならないこと。苦労話というか、これはよくやったと自分でも誉めたいのは、6ページにわたってE3の記事を掲載した2000年7月号。アメリカからネットを使って写真を送って記事にするという、以前からやってみたかった手法が実現できて嬉しかった。でも2日連続で徹夜したけど」とのことです。

↑最初の原稿はこんな感じ。もちろん毎日新聞をもじりました

★わたるはこー語る

「スターフォックス64」のCM撮影。ヒロスエがいるということで、喜んででかけたのだけど、9時頃に現場（幕張メッセ）について、撮影がのびのびで終了したのは深夜3時でした。どないして帰れちゅうねん、ほんまに。

編集後記

1996年創刊準備号～継続中

とーぜんながら、これも創刊準備号から続いています。思えば創刊準備号のメンバーで残っているのはサオへんとわたるとケイ少佐だけ。わたるも最初のPNは中ピンでした。

ゲームストリートジャーナル

1996年創刊号～継続中

シアトル在住の永見浩子さんによる米国ゲーム事情レポート。永見さんの産休で現在は大渕豊さんによる執筆で連載中です。

★ナガミさんはこー語る

1～12年前のNOAの考えていたゲームの対象年齢はたしか小学生だったので、それからずいぶん幅が広がったヨネ。ゲームをするのに年齢は関係無くなってきてるってことはそれだけゲーム業界自体が長いものになってるってことなのかな。年とった訳だ。

SUPPLIMENT GRAFFITI

付録とグッズで振り返る64DREAM

表紙に続いては、本誌の別冊付録やオリジナルグッズの紹介です。ここでは掲載できませんでしたが、特製シールは創刊準備号からついていた、人気No.1の付録です。新雑誌にも、もちろん付ける予定ですよ。

ドリテクの宮殿金
●1998年2月号
←ドリテクの宮殿の総集編前編。

ドリテクの宮殿銀
●1998年3月号
←ドリテクの宮殿の総集編後編。

その後のドリテクは
↑中とじ付録として新年恒例になりました。

ゼルダの伝説 時のオカリナ 精霊石の章
●1999年1月号
←「ゼルダ」別冊付録第1弾。

ゼルダの伝説 時のオカリナ 光の矢の章
●1999年3月号
←「ゼルダ」別冊付録第3弾。

ゼルダの伝説 時のオカリナ マスターソードの章
●1999年2月号
←「ゼルダ」別冊付録第2弾。

ゼルダの伝説 時のオカリナ 攻略ヒントブック
●1998年11月27日
←発売日にお店で配布された小冊子

Q11 新雑誌への意気込みを教えてください

誌名が「Nintendo DREAM」に変わっても、ドリームの精神は不変です。これからも、かつてはファミコン世代と呼ばれたお父さんやお母さんから、最近N64を買ってもらったばかりのちびっ子まで、任天堂のゲームが大好きな人たちが、世代を越えて楽しめる雑誌にしていきたいと思っています。

・自分が感動したり、楽しかったり、面白かったことを、素直にそのまま誌面に展開して読者の方々に伝えていきたいと思います。

・雑誌は読者とともに成長するんだね。読んでくれる人と楽しい思いを共有できたら。を目指していこうと思います。

・いままで以上に編集者としてのプロ意識をより確立し、喜ばれる本を作っていきたい。読者あってのニンドリなので、これからも愛にあふれた雑誌づくりを目指そうと思う。

・お陰様で、担当3コーナーは根強い人気があるので、新雑誌になっても今まで同様、レアでレトロなゲームの紹介に力を入れていきたいと思います。あと、「VBドリーム」ってコーナーを作りたいんだけどダメ？

・自分の担当するゲーム紹介ページを面白く、わかりやすくするのはもちろんなんですが、ランキングとか、BBSとかではもっといろんな仕掛けを考えたいです。

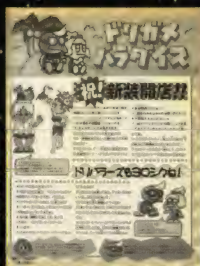
・これからも中植の漫画イメージがドリーム誌に定着するように、がんばります！

本当はもっと書きたい、あんなことやこんなこともあったんだけど、ページの関係で、泣く泣くカット。それはまたの機会にお話することにしましょう。

ロクドリエンタメ倶楽部

1996年創刊号～継続中
（スタート時はドリガメパラダイス）

元祖読者コーナーです。

読者のお葉書紹介コーナーとして始まった「ドリガメパラダイス」。右を見てもらえばわかるけど、最初はこんなだったんよ。それが「お便り天国64」を経て「ロクドリエンタメ倶楽部」に。

⬅南国風のイラストはイタリアからネットで送ってくれたアキ・タモーレさんでした

★マッシーはこー語る

とにかく俺仕切りだったので、なんでもOKにしたのが間違い。「実験くん」やら「工作大王」などの短命コーナーを作ってはやめの繰り返しでした。やってるほーは楽しいけど…

それゆけマリオ親衛隊

1997年2月号～継続中
（スタート時はモノクロ）

今やイラストの殿堂ページに

ケイ少佐曰く「毎月送られてくるイラストの量がどんどん増えていき、質も高くなっている。そのため、どの作品をボツにするか、選ぶのに一苦労する」とのこと。

⬅コーナー最初のイラストは、奈良県の山村彩世理さん。当時中学生だった彼女も、今年大学に入学とか

★ケイ少佐はこー語る

モノクロからカラー化して、今の原型ができあがりました。投稿ある限り、続けていきたいコーナーです

ドリテクの殿堂

1997年3月号～継続中（スタート時はドリテクの宮殿）

裏技FAXいつもありがと

ここにくる投稿を見ると、みんなゲームをやり込んでいるんだなぁと実感することが多いです。

★ケイ少佐はこー語る

読者から送られてくるドリテクには、真偽があやしいものも多く、逐一確認する作業が大変。そのため、N64で発売されているほとんどのソフトをクリアしてしまった。

DREAM BBS

1997年3月号～継続中（スタート時はドリームインプレション）

読者の鬱憤晴らし?!

N64低迷期に読者からの声を聞いてみたのがきっかけでスタート。毎月、熱い意見が送られています。

★もっちーはこー語る

実はこのコーナー6回ほど担当者が変わってます。さらに、歴代担当にはキクボウやみっちゃまなど編集部から去った人も多いのです（汗）

64大通り商店街

1999年（スタート時はモノクロ）

エンドーの集大成ページ?!

エンドーの視点でゲームを斬るページ。元はモノクロで価格調査団と一緒に連載されていたのをカラー化。

★エンドーはこー語る

2年くらい前、秋葉原で価格調査をしている途中、オープンしたてのパチンコ屋があったので、ちょっと立ち寄ってみたら、出るわ出るわの大儲け。もちろん、その日は調査になりませんでした。ゴメンなさい。

デス仙人の教えてあげる

1997年4月号（スタート時はデス仙人のゴリラでもわかるN64教室）

ハードの疑問はココで聞く

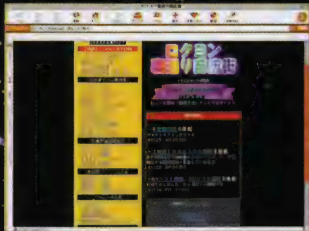
ライター白石氏によるハード解説コーナー。最近はナゾの生命体ペッパー君が登場。

★デス仙人はこー語る

「64教室」が始まったのも創刊からすぐじゃったな。連載1回目、実は「デスお兄さん」として原稿を書きました。「やあ、デスお兄さんだ!!」って感じで。これが相当評判悪くてなあ。新雑誌では今度こそデスお兄さんで行こうかと…（編集長：やめて♪）

ロクヨン裏通り商店街

1999年8月～継続中

⬆アドレスは
http://homepage1.nifty.com/N64/

エンドー主催のHPもスタート

任天堂ハード＆ソフトのことだったら、ここに来ればなんでもわかる、エンドーのHPだ。

★エンドーはこー語る

暖かい励ましのお便りが来る一方で、64ドリームへの質問・苦情・誤字脱字への指摘なども多数来て、サポート窓口と化している。

FCドリーム

2000年8月号～継続中

同じく、任天堂ゲームの歴史を知る男、エンドーがFCゲームへのオマージュを捧げるコーナー。VBドリームもあるのか？

これからも楽しいコーナーを作っていきますのでヨロシクね

Nintendo DREAMでも、新しいコーナーの企画を考えています。読者のみなさんと長くつきあえるコーナーを目指しますので、どうぞお楽しみに。また、読者参加企画には、ぜひとも参加してみてください。それでは新雑誌でお会いしましょう。

SUPPLIMENT GRAFFITI

N64パーフェクトカタログ1999
●2000年2月号
⬅1999年までのN64ソフトを集めたパーフェクトカタログ

巨人のドシン
●1999年
⬅NSW'99で配布した特別編集版

NSW2Kハンドブック
●2000年11月号
➡NSW2K用ハンドブック。おもしろ企画満載

ポスター各種
●1998年1月号他
⬅ポスターの付録、そういえば最近ないかも。

テレカ各種
●1998年1月号 他
⬅テレカ全部持ってる人はいるかな？

カレンダー
●1999年12月号他
⬅カレンダーは来年もつけたいですね

カービィのマウスパッド
●2000年4月号
⬅こーいう企画をまたやりたいです、ハイ

読者からもさらば64DREAMをいただきました!!

この企画の為に常連投稿読者に声をかけました。そこで実現したのがこのページ。「ロクドリエンタメ倶楽部」と「マリオ親衛隊」の常連読者による、夢の合同企画。参加してくれたみなさん、ありがとう!! 「エンタメ」を代表してマッシーがコメントをつけさせていただきました。

⬅ドムってあーた。でも確かに宛名が書きにくければ「ドム」宛でもいいっす(笑)
【千葉県／犬飼鈴助】さん

⬅エンタメには毎月投稿してくださる、みかんさん。ポケモンバージョンを採用しました
【京都府／白鷺みかん】さん

⬅エンタメではいつもお世話になっています。今回はリンクイラストいただきました
【福岡県／楓子】さん

⬅山村さんのイラストは編集部全員が見てそれとわかるまでになりました。感謝です
【奈良県／山村彩世理】さん

⬅あさひさんの呼びかけでたくさんの常連さんが合作してくれました。ありがとう
【岡山県／あさひ】さん

⬅親衛隊では、いつもいい味のイラストのお2人。エンタメ宛にもお願いしま～す
【愛知県／サルメンカンジャ&サルムント雅】さん

⬅ポケモンイラストと言えば浅葱さん。たくさんのイラストをありがとうございました
【東京都／きさらぎ浅葱】さん

⬅FEと言えばやゆよさん。ご自分でも画風が変わったとおっしゃってましたね
【山口県／松村やゆよ】さん

⬅綿貫さんは、任天堂の人気者をかいていただきました。これからもよろしくね
【大阪府／綿貫樹】さん

⬅企画参加までしていただいた事もあるちかさん。ルイージへの愛を感じますよ
【千葉県／ちか】さん

【埼玉県／松本郁子】さん
⬆思えば、「ポケパラ」の時からのお付き合いですね。いつも心温まる絵をどうもです

⬅FEイラストを見慣れているせいか、リンクイラストがとても新鮮に感じます(笑)
【香川県／山口雄】さん

⬅サムスのイラストといえばこあらさん。早くゲームキューブでサムスが見たいね
【富山県／森野こあら】さん

⬅リンクイラストで送っていただいたカットさん。企画に応えてくれてありがとです
【大阪府／カット】さん

⬅創刊準備号からの読者であるテッカさん。新雑誌でもひとつよろしくお願いします
【北海道／テッカ】さん

【愛知県／めっきー】さん
⬆マニアック(失礼)なゲームが好きなめっきーさん。ゲームへのこだわりが好きです

コメントもいただきました

【広島県／テレサ母さん】さん
「64ドリーム」の読者になってもうすぐ3年です。「64ドリーム」は毎号買うたびに、子供と取り合うように読んだり「載ったらいいね」と便りを出し合ったりと親子一緒に楽しんでいる大好きな雑誌なんですよ。色々ゲームの事もわかるようになったり、ゲームに対してちょっと偏見のあった私ですが、ゼルダやマリオやポケモンなど、たくさんの楽しくていいゲームがあることも知りました。今や、ゲームと子供のなかなかの理解者かも…。「Nintendoドリーム」になっても今まで以上に夢のある楽しい雑誌であることを期待しています!

いつも親子で葉書をいただき感謝してます。ご子息の成長同様、本誌の成長も見守ってください

【福岡県／くらざわかずる】さん
「64ドリーム」のお陰で人生変えられたと言っても過言ではないかもしれません。貴重な体験(?)も出来て本当嬉しく思っています。誌名が変わってもドリームは「ドリーム」のまま。これからも今まで以上に読んで楽しい雑誌でいてください。

締め切りの都合でイラストが描けなかったのは残念です。でも心のこもった葉書どうもでした

【千葉県／げんるい】さん
私の初ロクドリは97年1月号だったかな? あのころはまだ縦長だったよ。次に読んだのは97年11月号で98年1月号から毎月購読するようになりました。あのころの私は小4。今は中1。ロクドリも成長しましたねぇ。ページのまとめ方もうまくなり、好きなページも増え、そして消えていったコーナー、編集者も数知れず…。ヌルゲー学園、ちづるサンがいなくなった時は本当に悲しくなりました。でも人生楽ありゃ苦もあるさ。いろいろ不安はあるけれど、もーこーなったら私とドリームどっちかが滅亡するまで読者続けてやるゾ!!

いつも楽しい葉書をありがとう。バックナンバーを大切にとっておいてくださいね

【千葉県／緑山田】さん
今から5年前、俺はヒマつぶしに本屋に行き、おもしろそうな雑誌を探しておりました。棚の一番手前に人一倍デカイ雑誌がありました。それを手に取り読んでみますと、かわいい女の子のシールがあるじゃないですか(後にジョゼットと判明)こりゃ買いじゃ! とすぐレジに持っていったのが64DREAMとの出会いです。そのあとはN64の魅力にとりつかれ、64生活をエンジョイできたのであります。あのときデカくなかったらこんな生活はできなかったです。心から礼をいいます。あとエニックスさんもありがとう。

げんるいさん同様、おもしろ葉書にいつも笑かされてます。微妙なイラストをこれからもよろしく(笑)

⬅思えば1枚の投稿ハガキが中植せんせとの出会いでした。これからも頼む
【千葉県／中植茂久】さん

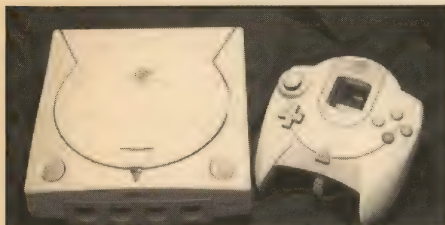
みなさん! 熱いメッセージありがとう!!
ニンドリでもよろしく!!

ハミハミ64ドリーム

参加してくださったみなさん、どうもありがとうございました。締め切りの都合で掲載できなかったみなさん、本当すいません。また、このような企画をやりたいと思いますので、その時も、ぜひよろしくお願いいたします(マッシー)

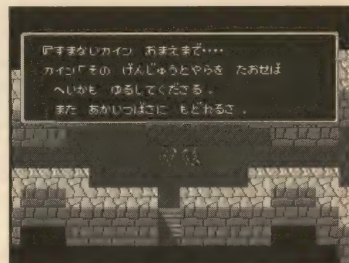
GBAにセガ参入！ スクウェアも参入希望！ 今月も激動のゲーム業界ですが…

移り変わりの激しいこの業界ですが、新世紀を迎えてから最大のニュースはなんといってもセガの一大方針転換でしょう。ゲーム雑誌はもとより、一般マスコミでも大きく報じられたので、皆さんもご存じのことと思いますが、セガは先ごろ、自社のゲーム機、ドリームキャストを3月31日をもって生産中止にすると発表しました。ドリームキャストへのソフト供給は当面続けるものの、同時に他社のゲーム機や携帯電話等へもソフトを供給する「コンテンツプロバイダー」へと方向転換するというものです。

家庭用ゲーム機のビジネスでは、ゲーム機を低価格で販売し、対応するゲームソフトの売上収入(ロイヤリティ)で大きく収益をあげるという構造になっています。しかしドリームキャストの場合、無理に本体の値下げをすすめながらも、ゲームの拡販も進まず、それが結果的に巨額の赤字を抱え込み、今回の決定となってしまったようです。

◆説明はいらないと思うけど、問題のドリキャスです

セガをめぐる様々な噂はかねてより囁かれていましたし、実際今回の決定も、昨年11月に新経営陣が発表した新経営方針に基づく既定路線であったといえます。とはいえ、実際にこうして発表されてみると、1人のゲームファンとしては複雑な心境です。実際国内の多くのセガファンの驚きの声をネット上で目にしましたが、海外でも同様に多くの人たちが、今回の発表を驚きと悲しみをもって受け止めています。とくにアメリカでは、これまでセガは強気な発言を繰り返していただけに、今回の発表を突然のことと感じているようです。とはいえ、会社自体が無くなってしまったわけではなく、セガもソフトメーカーとしての強みを最大限に生かしてこれまで以上に積極的に展開してゆくことでしょう。今回の発表の中では、『バーチャファイター4』や『スペースチャンネル5』といった人気のタイトルをPS2へ、そして『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』などをゲームボーイアドバンスへ投入することを明らかにしました。今後はゲームキューブやX boxへの展開も視野に入れているそうなので今後のセガの動きに注目していきたいと思います。

それからもう1つ、同じ時期にゲーム関連のニュースで話題になったのが、任天堂の山内社長の発言です。こちらはマスコミで大きく取り上げられていないためにあまり知られていないかもしれません。その発言とは「スクウェアとは、契約していないし、これからも契約を検討する余地はない」というものです。これは先に、スクウェアの鈴木社長がアナリスト向けに開いた経営戦略説明会の場で、任天堂のゲーム機向けにソフトを発売したい意向を表明したことに対し、山内社長が1月29日付けのブルームバーグニュースに対して語ったものです。「何を言っても自由だが、契約する意思はない。将来的にも可能性は低い」(山内氏)との発言は確かに多くのスクウェアファンを失望させるものでした。日本と同様、海外にも根強くスクウェアファンはおり、とくに熱狂的な人たちは、いまでもスーパーファミコン時代のスクウェアを信奉しています。そういう人たちにとっては、GBAという舞台が「古きよき時代」のスクウェアの復活に相応しいと考えていることでしょう(現時点で、ワンダースワンカラーは海外では発売されていません)。しかし、任天堂とスクウェアの間には深い溝があるのです。このことは、多くの人がご存じかと思います。

そんな任天堂とスクウェアの間にも、かつて蜜月とも呼べる期間がありました。『マリオRPG』(SFC)は任天堂とスクウェアの共同開発でしたし、任天堂はスクウェアに出資さえしていました。ですから16ビットから32/64ビットへと時代か移り変わるころ、多くの人はスクウェアのゲームは任天堂の新型ゲーム機向けに発売されると当然のように思っていました。しかし実際にはどうなったかというと、みなさんご存じの通り…。

←と、いうわけで、スクウェアの名作「ファイナルファンタジーⅥ」の画面。はたしてこのスクウェア問題、どういう決着を迎えるのでしょうか？

もっともこのへんは「大人の事情」というもので、ゲームファンとしては面白いゲームが遊べればそれでいいんですよね。すっかり「勝ち組」との印象が強くなっているGBAですが、肝心のゲームも、良作が出てくれることを祈りつつ、また次回！

イラスト/原田みどり

第6講　小質問特集

来月より誌名変更じゃが、この連載は来月以降も存続予定です。しかしペッパーくんは大人の事情（大人？）により、今月で涙の卒業です。ありがとう、ペッパーくん。さようならペッパーくん！　で、今月はたくさん質問に答えます。

Q：ゲームキューブの裏にある「ハイスピード・ポート」って何ですか？

（茨城県／中川勝行）

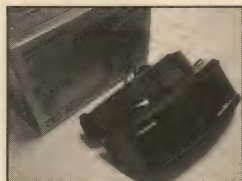
大量のデータを一度にやりとりできるってことで「ハイスピード」なポートなんじゃが、ここにはインターネット接続のための「ブロードバンドアダプタ」を接続するようじゃな。モデムの通信データ程度ならシリアルポート（最大115.2Kbps）でも間に合うんじゃが、これからの時代、通信速度は1Mbps程度がすぐ当たり前になるじゃろうからな。

Q：CPUが32ビットだと思考ゲームがつまらなく（遅く・弱く）なると思うのですけど…。

（神奈川県／ヒマラヤ・ガーツ）

なるかもな…じゃなくて、そもそも現在普通に使われているパソコンも、ほとんどが32ビットのCPUなのじゃよ。Windows系のPentiumⅢも、Macintosh系のPowerPCも32ビットじゃ（GekkoもPowerPCじゃな）。スーパーファミコンなんて8ビットじゃったが、そうつまらなくもなかったじゃろ？　また、これは何度も言っておるが、ゲーム機の性能はCPUだけじゃ決まらないのじゃ。メモリやグラフィック関係の性能も重要。そして一番大切なのは、ゲーム開発者のアイデアかな？

Q：ファミコンの3Dメガネはなににつかうのですか。

（東京都／歩歩歩）

◆これが問題の3Dメガネです。もちろん、エンドーコレクション収蔵品

その名前のまんまじゃよ。3Dメガネをかけてゲームをすると、画面が立体に見えるのじゃ。メガネには液晶のシャッターがついていて、左右が高速で交互に開閉する。それに合わせて画面では右目用の画像と左目用の画像を交互に切り替えて表示するというしくみじゃ。それでどうして立体に見えるのかわからん人は、片目ずつ閉じて近くの同じ物を見てみてくれ。

Q：ゲームの中に入っている電池は、普通にプレイしていてもいつかは切れてしまうのでしょうか？

（岐阜県／ユウキ）

うむ、切れるぞ。データを保存するために常に電流を流しておるからな。切れるのはさんざん遊んで飽きて、さらに何年も経ったころじゃろうけどな。

Q：バッテリーバックアップはどんな風に交換してるの？　10年後も20年後も交換してくれるの？

（茨城県／EVY）

で、切れてしまったバッテリーじゃな。カセットを開けて新しいリチウム電池に交換し、ついでにクリーニングしてから返してくれるのじゃ。電池自体は特殊なものじゃないので、カセットの生産がとっくに終了してても交換することはできる。メーカー次第じゃが、20年後でも交換してくれるところは交換してくれるじゃろう。その前に本体が死んでしまって中古も買えない感じじゃないかの。今から20年前と言えばカセットビジョンが発売された頃じゃしなあ。

今月のデス仙人 Returns

連載開始当時、わしは会社員でした。その後フリーのライターになって、結婚して、子供ができて、会社を設立したりして、子供ももう2歳になって。色々あったのう。よく連載が続いたもんじゃのう（ジジイモード）。このコーナー、最初すげえ人気なかったのよ。質問なんか来やしないの。「難しいよバカ」「さっぱりわからない」って感じでむしろ嫌われててな。それでも続けさせてくれたサオ編集長、感謝に絶えません。読んでくれてる読者のみなさん、ありがとう。もっち一担当にも苦労かけとるなあ。締め切り忘れたりしてな。最後の「64ドリーム」ってことでなんとなく一区切りしましたが、今後ともよろしくお願いね。

ペッパーくんは短い間でしたが、今月でお別れです。ペッパーくんの親が「仙人と遊んじゃいけません！」と言ったらしいです（うそ）。

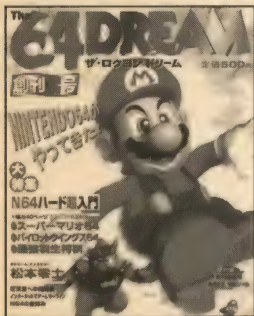
●はみだし仙人

Q GBAは画面表示が何色中、何色同時に表示できるのですか？（東京都／生臭坊主）

A 3万2千色を全色同時発色可能じゃそうです。技術の進歩ってスゲーのう

◆質問募集◆ 質問の宛先は〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　ニンテンドードリーム編集部「デス仙人の教えてあ・げ・る」係じゃよ

今月は「64ドリームと私」特集

今回は「BBSスペシャル」ということで、前回「64ドリームと私」というテーマで募集した投稿をまとめて紹介していこうと思います。投稿してくれた皆さん、どうもありがとう！全員分を載せられなくって、ごめんなさい！

◆記念すべき創刊準備号。このころから読んでくれてる人って、どれぐらいいるのかな？ちなみに、編集部スタッフでこの時点から残ってる人はサオヘン、わたる副編、ケイ少佐の3人です

私を助けてくれた人たち

大阪府／中島麻子さん

いきなりですが、私には「友達」というものがあまりいません。どちらかというときらわれ者になりつつあります。でも、そんな私に勇気をくれた人たちがいます。それは、任天堂のキャラたち、マリオ、リンク、カービィ（人か？）です。あと、64ドリーム！

ゲームキャラに自分が助けられるとは思ってもいなかったです。さびしい時とかつらいとき、悪口を言われたり、あと仲間はずれにされたとき…。そんな時いつも（カービィだったら、くじけないだろう）とか（リンクはもっとつらい目にあっている）とか、色々考えていると気持ちはずいぶん楽になります。

それから、私は絵を描くのが好きなので、ポケモンとかの絵ををよく描きます。その時が一番幸せかも。

うん！ 友達なんかいなくたって、私の友達は任天堂のキャラたち！ あと64ドリームの読者様とか（笑）。

この文章を書いて、私はもしかしたら任天堂がなかったら生きていけなかったかも、って思いました。みなさま本当にありがとうございます。これからもがんばります。

読者同士のふれあい

？県／ほうきさん

早速ですが…「64ドリームと私」のテーマで書かせていただきます。

64ドリームを買っていて一番思うのは「64ユーザーの多さ」です。私の身の回りの人は、ほとんどゲームに興味がないので、ゲーム好きな私としてはどうしても物足りなさがありました。それを変えてくれたのが、この雑誌です。読者投稿がとても多いので、64ユーザーが全国にいる、と言うことを教えてくれました。それに任天堂に愛着を持っている人が大勢いる、と言うことも。討論コーナーなどでは全く知らない人同士が、全く知らない人と意見をぶつけ合っていて、凄いと思いました。時には、愚痴っぽくなってしまうこともあるけれど、こんな討論っていいと思います。自分はそんな文章力はないので、書くのは無理だと思いますが、みんな自分の意見をハッキリとのべていて共感できたりするところもありますし。こんな読者同士がふれあえる雑誌を、私は凄いと思います!!

64ドリーム＝トモダチ

熊本県／かじゅさん

N64を買ったのは中2の春、大好きなパワプロがN64で出ると言うことで購入しました。はっきり言って、当時N64を買うと

●ソボクな疑問● BBSって何のこと？

…と、最近よく聞かれるんですが、このコーナーのタイトルにある「BBS」というのは、インターネット上のサイトに良くある「掲示板」のことです。みんなに自由に意見を書き込んでほしい、ということ&いつまでも「フォーラム」でもないだろうということでこのタイトルにしました。

読者アンケートから

●名前が変わってもがんばって下さい。必ず買います
（三重県／SEAL）
※同様多数。ありがとうございます！
●やっぱニンテンドードリームは略して「ニンドリ」ですか？ なんだか「忍取り」っぽい…（忍取りって何よ？）
（富山県／ブルー・ピアス）
※だから、忍取りって何よ？
●「Nintendo DREAM」に変わっても僕は買います。皆さんの充実した記事があるので、他誌を買うのを止めてこの雑誌1冊に絞っていきます
（大阪府／ﾋﾟﾁｭｰ大好き）
※うううう、そこまで言っていただけるとわ…（感涙）
●新しい名前は「Nintendo DREAM」!? 私の意見が1億分の1でも影響してる？同意見がわんさかあったの？
（徳島県／ぽりごんた）
※実は同意見が10億5742通ほど…（少し大嘘）
●自分は「ニンテンドリーム」でくるかと思っていた
（広島県／ダークマリオ）
※略称はそれもOK
●ニンテンドードリーム…ジバドリじゃないんですか？
（愛媛県／REMMY）
※何よジバドリって…あ、「ジ」ービーアド「バ」ンスの略か
●「Nintendo DREAM」って究極の名前やし、終わりなき雑誌って感じ…
（京都府／山中ヒロスケ）
※そう、こういう名前をつけとけば、状況がどうころんでも…（笑）
●昨日入試でめっちゃしんどかったけど、帰って投稿ハガキ書いたら元気になりました。さすがロクド…じゃなく、にに に Ninten… do… DREAM!! やあ、偉大だなぁ!!
（大阪府／合否結果待ち中いわし）
※はっはっは、思いっきり我をあがめるがよひ（笑）
●さよなら64ドリーム
（愛知県／とうめいにんげん）
※こんにちはNintendo DREAM

いうことは、かなりの冒険を強いられることだったし、買った後に嫌な予感がすることもよくありました。

そんな思いを払拭してくれたのが64ドリームだったのだなぁと、最近気付いたのです。周りでは全然N64が普及しない環境、批判されまくる環境の中で『おたよりフォーラム』で、全国のN64ユーザーに励まされ、そして何よりN64及び任天堂を応援してくれた編集部のみなさんの気持ちが僕のN64ライフを充実させてくれたのだと思います。

周りにN64について一緒に語ってくれる友達はいないけど、64ドリームを読んでいると全然孤独を感じませんでした。『ボールはトモダチ』みたいな（笑）。

だから23日（地方は2日遅れ）は、月1回の『トモダチ』との再開の日なのです。64ドリーム＝トモダチ。言い過ぎでしょうか？ プレゼントが当たったこと、本郷さんを初めとするいろんな任天堂の社員さんを知ることができたこと、ヤクルトファンの某編集者さんがいたこと、コレクターの凄い編集者さんがいたこと、ドクターペッパーが…。思い出は尽きません。

これまでのバックナンバーはアルバムとして、大切に保管しておこうと思います。

本当に月並みな挨拶ですが…。来月から64ドリームはNintendo DREAMになってしまいますが、これまで任天堂を応援してきた気持ちを忘れずに21世紀の任天堂の新しい2大看板を、頑張ってバックアップしていってください。どこまでもついていきますので。

いろんなゲームに会えた

愛媛県／早瀬菜生さん

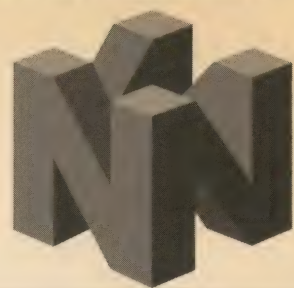
いやはや、「64ドリームと私」というテーマで募集してたので、チャーンス！と思い、投稿させていただきました。

私はこの雑誌を小学校5年生のとき（3年前）から読んでいるのですが…。名前が載ったのは1度だけですね。

そして、この3年間！なんと！64ソフトにGBソフトばっか買ってました…。小物とかまず買わなかったです。

でも、おかげで、ゼルダやシレンなどに出会えました！ありがとうございます！

さて、ここで話を変えますが、他の雑誌にくらべて私は64ドリームのほうが好きです。なぜなら！この雑誌は他のと比べていろんなトコでひかえめにしてたり！わかりやすくて見やすい！からです。

いろいろ書かせてもらいましたがNintendo DREAMになってもがんばって下さい！

◆このマーク（Nキューブ）にも、いろんなところでお世話になりました。これからは出番も減って来ちゃうと思うと、ちょっぴりさびしいね

人生を狂わせ（？）た雑誌

岡山県／あさひさん

そろそろかなって思ったんですけどヤッパリ変わっちゃうのですネ…名前。「64ドリーム」とのつき合いって長いのでちょっぴり寂しいッス。んでも「夢」はなくなるわけではないですもんネ♪これからもよろしくです。

初めて64ドリームを買ったのって中3の卒業間近でしたョ～!! ゴエモンの記事目当てで（笑）。いまでは大学生ですよ（空笑）。当時は64雑誌も、64ソフト情報も生まれては消えてゆき…で（遠い目）、64フォーラムで「周りのみんなはN64の良さをわかってなーい!!」な叫びを拝見するたびにウンウンとかいってみたりしてました（笑）。64ドリームもゼル伝の延期と誤×とともに育…（失礼）。

本当は私、ゴエモン以外のゲームには全然興味ありませんでした（←おい）。んでも、今では64ドリームの影響でゼル伝やスターフォックスやJ2や…素敵なソフトとたくさん出会うことができて本当によかったです♪そして他の投稿者さんとの出会い…年齢、

職業をこえて、かけがえのない仲間が…親友ができました♪あと、私が美大に進んだのもイラストを描く楽しさをしってしまったからなのです。64ドリームは…ですね…私の人生を狂わせ、じゃなくて変えた素晴らしいゲーム雑誌です！ 感謝の意をこめて改めて…ありがとう。そして、これからもよろしくです!!

新しい船出を祝って…

三重県／シムール改式さん

自分が64ドリームを初めて買ったのは、今から3年前でした。3年前といっても最近読者になった方は状況をよく知らないと思いますが、この年の上半期に64専門誌が減ってしまうということがあったんです。その被害を被ったのは、他でもない自分でした…。

このとき自分は64ドリームの存在を全く知らず、N64の情報を知るのも今のようにインターネットで気軽に…とは、いかなかったのです。

おまけに周囲の友人の間で、ソフト発売の遅れからかN64に対する嫌悪感が漂いはじめ、N64はすっかり相手にされなくなってしまいました。自分としても「やはりN64はダメなのか」というイメージが徐々に広がっていきました。

しかし、この年の夏。何気なく立ち寄った街の書店で「今、N64ってどうなってるんだ」とゲーム誌のコーナーをうろついていたとき、ふっと64ドリームが目につきました。

「The 64 DREAM」。こんなN64誌あったかなあ？と思いつつパラパラとページをめくる自分…「あ、ゼルダだ、結構画面写真あるじゃん。秋発売になったんだ…お、ばんじょー…え？オウガ!? N64で出るの？」そのほかにもイラスト、本郷さんの質問コーナーなど、まさに盛りだくさんの内容！

当時のN64フォーラムのページを見て、「N64を応援しているのは、自分だけじゃなかったんだ！」と孤独を振り払ってくれたことにいまでも感謝しています。

それから満を持してゼルダが発売され、N64も軌道に乗りはじめ、ようやく自立の兆しが見えてきた頃でもありました。あの頃ゼルダを攻略しようとするあまり考査期間中にも関わらず（もちろん64ドリームの攻略ヒントブックを片手に持ちながら）プレイしすぎて将来の進路を狭めてしまったのも今では良き思い出です。しかし、それも今となっては昔の話。もはや時代はGBAやGCに移り変わろうとしています。そして！64ドリームもとうとう誌名変更の時がやってきました!! さて、私、シムール改式、しがない1読者ではありますが、生意気にも祝いの手拍子の音頭をとらせていただきます（なんだかなあ）…そこで読んでる読者のみなさんもご一緒に！64ドリームの新しい船出を祝って、よぉ～…！！！　！！！　！！！！　！（手を叩く音）お粗末様でした。

◆というわけで、みなさん、どうもありがとうございました！「64ドリーム」から名前がかわっても、いままでとかわらずにお付き合いくださいね！

●管理人から一言●

ども、BBS管理人です。来月からはあて先も「NINTENO DREAM編集部」に変わりますので気をつけてくださいね。住所は同じだけど。つまりあて先は…。
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「DREAM BBS」係

読者アンケートから増量中！

●中学のスキー学習で、ホテルでハンガーを踏んづけてしまった友人がいった。「いった～い！…う～ん、夜行性」
（千葉県／PINK）
※なんのこったい！（笑）

●ルービックキューブVSゲームキューブ
（神奈川県／マスターハンド64）
※これにG4キューブを加えて「3大キューブ地球最大の決戦」とか？

●今年は「キューブ」が発売するので記念として、車のキューブ、キューブBOX、キューブ型アリエール、ルービックキューブを集めようと思います（車はお母さんにたのもうっと）
（福島県／たたぽすた）
※上と同系列のネタ。しかしホントに集められるの？特に車（笑）

●栄養ドリンクってマズい（色も）
（山梨県／さくえもん39）
※しかし、あんまりうまいと効きそうな気がしない

●「ロクドリを買う」といって、私の友人が学校帰りに本屋に入ってった。私も入ってった。あー、私達ってワルイ子？
（北海道／平田さんじ）
※ホントに買ってくれるならいい子ですが、立ち読みだけだったらワルイ子です

●ここで一句「ロクドリへ～　たき火用ハガキ10数枚～　あたたかいですかあらそうですか…」
（岡山県／椎馬区）
※…イモ食う？

●我が家にDVDがやってきました。70年代頃の映画のDVDソフトばかりふえてます。「SF／ボディスナッチャー」は、面白かったけどイヤでした
（長野県／から）
※「ボディスナッチャー」といえば、人面犬ブームの時話題になったよね。ホラーファン、SFファン必見です。

●いるカモと思ってたけど、ついに見つけてしまいました。同じPNの人。どーしよー
（熊本県／うさぎずきん）
※1号・2号をつけるとか…（笑）

大きく値段を下げた先月とは対照的に、今回はほとんど価格に変化がなかった。注目の『ポケモンスタジアム金銀』は、先月より200円ダウンの2780円で下げ止まり。その他の新作も概ね先月と同様だが、最新作の『ミッキーのレーシングチャレンジUSA』は、意外と安めの5180円で売られている。

もうN64も発売予定の新作タイトルが指で数えられるまでに減ってしまい、ついに主役ハードの座から退く時が近づいてきたようだ。これは特にゲームショップで言えることで、3月21日のゲームボーイアドバンス発売に合わせて、N64関連商品の売り場が縮小されそうだ。その際に、在庫処分セールを行って、思わぬ良い買い物ができるかもしれないので、行きつけのお店をチェックしておこう。また、今後はN64ソフトがそうそう再生産されることがないだろうから、買い逃がしていた名作ソフトは、手に入る今のうちに、購入しておくこともオススメしたい。任天堂のN64ソフトの中では、『スターフォックス64』を、ここ最近あまり見かけなくなってきている。

◆『ミッキーのレーシングチャレンジUSA』は、あまり売れていないようだ。多人数プレイが盛り上がる内容なので、クリスマスやお正月くらいに発売されていたら、ヒットしていたかも

秋葉原N64

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	7800円	980円	1999年3月11日	コナミ	1人	×	○	あり	
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	ACT	7800円	1980円	1999年12月25日	コナミ	1人	×	○	あり	M対応
イギーくんのぶら2ぼよん	ACT	5800円	売り切れ	1998年8月28日	アクレイムジャパン	1~4人	○	○		
井出洋介の麻雀塾	TAB	5800円	3980円	2000年4月21日	セタ	1人	×	×	あり	
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	SPT	6800円	1000円	2000年3月31日	任天堂	1人	×	○	あり	
ウィンバック	ACT	7800円	5980円	1999年9月23日	コーエー	1~4人	○	○		
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800円	980円	1998年2月28日	ゲームバンク	1~4人	○	○		
ウエットリス	PUZ	5800円	4970円	1998年11月27日	イマジニア	1~2人	×	×		
ウェーブレース64	RAC	6800円	1970円	1996年9月27日	任天堂	1人	○	○	あり	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980円	980円	1997年12月19日	ハドソン	1~2人	×	○	あり	
エアロゲイジ	RAC	7800円	1780円	1997年12月19日	アスキー	1~2人	○	×	あり	
エア-ボーダー64	SPT	7980円	1980円	1998年3月27日	ヒューマン	1~2人	○	○		
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800円	780円	1996年11月27日	セタ	1~4人	○	×		
エキサイトバイク64	RAC	6800円	3980円	2000年6月23日	任天堂	1~4人	○	○	あり	
エクストリームG	RAC	6800円	1980円	1998年5月29日	アクレイムジャパン	1~4人	○	○		
エクストリームG2	RAC	5800円	1280円	1999年9月10日	アクレイムジャパン	1~4人	○	○		
SD飛龍の拳伝説	格闘ACT	6480円	980円	1999年1月29日	カルチャーブレーン	1~2人	○	○		GBP対応
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800円	2980円	1998年1月29日	コナミ	1~4人	○	○		
NBA IN THE ZONE2	SPT	7800円	3980円	1999年6月3日	コナミ	1~4人	○	○		
F-ZERO X	RAC	5800円	1970円	1998年7月14日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	5800円	1000円	1998年12月18日	任天堂	1~2人	×	○	あり	
エルテイル モンスターズ	RPG	6800円	1970円	1999年7月9日	イマジニア	1人	○	×		
AI将棋3	TAB	7800円	2980円	1998年12月18日	アイフォー	1~2人	○	×	あり	
オウガバトル64	SLG	7800円	1280円	1999年7月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
おねがいモンスター	SLG	6980円	売り切れ	1999年4月9日	ボトムアップ	1~2人	○	○	あり	
オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800円	4980円	1998年7月16日	コナミ	1~4人	○	×		
カスタムロボ	ACT	6800円	4980円	1999年12月8日	任天堂	1~2人	×	×	あり	
カスタムロボV2	ACT	6800円	5480円	2000年11月10日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
格闘伝承~F-Cup Maniax~	格闘ACT	6800円	3970円	1999年8月27日	イマジニア	1~2人	○	○		
G.A.S.P!!	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1~2人	○	○		
カメレオン・ツイスト	ACT	6980円	1000円	1997年12月12日	日本システムサプライ	1~4人	×	○	あり	
カメレオンツイスト2	ACT	6300円	1000円	1998年12月25日	日本システムサプライ	1人	○	○		
ガントレットレジェンド	RPG	6800円	5970円	2000年4月7日	エポック社	1~4人	○	○		M対応
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	SPT	7800円	1000円	2000年7月13日	コナミ	1~4人	×	○	あり	M対応
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	7800円	3970円	1998年12月23日	コナミ	1~2人	×	○		
がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~	ACT	8900円	売り切れ	1997年8月7日	コナミ	1人	○	×		
キラッと解決!64探偵団	TAB	6800円	1980円	1998年10月23日	イマジニア	1~4人	○	○		
キングヒル64	SPT	6980円	980円	1998年12月18日	ケムコ	1~2人	○	○		
ゴエモンもののけ双六	TAB	7800円	1980円	1999年12月25日	コナミ	1~4人	○	×	あり	
ゲッターラブ!!~ちょー恋愛パーティーゲーム~	TAB	6800円	売り切れ	1998年12月4日	ハドソン	1~4人	○	○	あり	
ゴールデンアイ007	SHT	6800円	3880円	1997年8月23日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
最強羽生将棋	TAB	9800円	980円	1996年6月23日	セタ	1人	○	×	あり	
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980円	980円	1997年10月24日	ハドソン	1~4人	○	×		
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500円	980円	1997年9月5日	イマジニア	1~4人	○	×		
Jリーグタクティクスサッカー	SLG	7800円	1980円	1999年1月15日	アスキー	1人	○	×		
JリーグLIVE64	SPT	9800円	980円	1997年3月21日	EAV	1~4人	○	×		
時空戦士テュロック	SHT	7800円	980円	1997年5月30日	アクレイムジャパン	1人	○	×		
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	7800円	3980円	1999年7月29日	コナミ	1~4人	○	○	あり	
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800円	売り切れ	1996年12月20日	コナミ	1~4人	○	×		
実況GIステイブル	SLG	7800円	売り切れ	1999年4月28日	コナミ	1人	○	×		
実況パワフルプロ野球4	SPT	8900円	売り切れ	1997年3月14日	コナミ	1~2人	○	×	あり	
実況パワフルプロ野球5	SPT	7800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1~2人	○	×	あり	
実況パワフルプロ野球6	SPT	7800円	売り切れ	1999年3月25日	コナミ	1~2人	○	×	あり	GBP対応
実況パワフルプロ野球2000	SPT	7800円	売り切れ	2000年4月29日	コナミ	1~2人	○	×	あり	GBP対応
実況ワールドサッカー3	SPT	7500円	売り切れ	1997年9月18日	コナミ	1~4人	○	×		
実況ワールドサッカー~WORLD CUP FRANCE'98~	SPT	7800円	売り切れ	1998年6月4日	コナミ	1~4人	○	×		
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	6800円	売り切れ	1998年10月30日	イマジニア	1~2人	○	○		
シムシティ2000	SLG	6800円	売り切れ	1998年1月30日	イマジニア	1人	○	×		
シャドウゲイト64	ADV	6980円	980円	1999年8月13日	ケムコ	1人	○	×		
新世紀エヴァンゲリオン	ACT	8800円	売り切れ	1999年6月25日	バンダイ	1人	×	○	あり	
人生ゲーム64	TAB	6800円	5480円	1999年3月19日	タカラ	1~4人	×	○	あり	
新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980円	980円	1998年1月4日	ハドソン	1~4人	○	×		
新日本プロレスリング闘魂炎導2	SPT	6800円	4980円	1998年12月26日	ハドソン	1~4人	○	×		

GBアドバンスの予約

入手難確実のGBアドバンスは、2月上旬頃より、イトーヨーカドーやローソン、トイザらスオンラインショップなどで予約受付を開始している。でも、既に限定数に達している所もあり、本誌が発売される頃には、全て受付終了している可能性もある。秋葉原のゲームショップは、新ハードの発売時に予約受付をせず、当日販売する傾向にあり、今回のGBアドバンスも、現時点（2/9）では予約受付している店を見かけない。そのため、もしどうしても予約ができなかった場合は、3月21日の発売日に、秋葉原のゲームショップでの当日販売を狙ってみるのも、ひとつの手かもしれない。ただし現時点での詳しい販売方法は不明で、必ず当日販売するとは限らないのでご注意を。

◆本体だけでなく、お目当てのソフトが無事に入手できるか、ちょっと不安

ソフト価格

・定価…メーカー希望小売価格
・秋葉原価格…秋葉原での最安値
・CP…コントローラパックの使用ページ
・振…振動パック対応の有無
・BB…バッテリーバックアップの有無
・M…メモリー拡張パック
・GBP…64GBパック
・VRS…音声認識システム

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～	PUZ	6800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1～4人	○	○		
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	6800円	2980円	1999年7月21日	任天堂	1～2人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	SHT	6800円	4780円	1999年8月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800円	980円	1997年6月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800円	売り切れ	1998年7月10日	ハドソン	1人	×	○	あり	
スターツインズ	SHT	6800円	3780円	1999年12月1日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スターフォックス64	SHT	8700円	売り切れ	1997年4月27日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スノボキッズ	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月12日	アトラス	1～4人	○	○		
SNOW SPEEDER	SPT	6800円	1980円	1998年12月26日	イマジニア	1～2人	○	○		
スペースダイナマイツ	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年3月27日	ビック東海	1～2人	×	×		
スーパースピードレース64	RAC	6800円	売り切れ	1998年5月29日	タイトー	1～4人	○	○		
スーパービーダマンバトルフェニックス64	ACT	6800円	3970円	1998年7月24日	ハドソン	1～4人	○	×	あり	
スーパーボウリング	SPT	6800円	2980円	1999年3月26日	アテナ	1～4人	○	○		
スーパーマリオ64	ACT	4800円	3970円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	○	あり	
スーパーロボットスピリッツ	格闘ACT	7800円	1280円	1998年7月17日	バンプレスト	1～2人	×	○	あり	
スーパーロボット大戦64	SLG	7800円	2980円	1999年10月29日	バンプレスト	1人	×	×	あり	GBP対応
ズール～魔獣使い伝説～	RPG	6800円	1980円	1999年6月11日	イマジニア	1人	○	×		
ゼルダの伝説 時のオカリナ	ACT	6800円	1480円	1998年11月21日	任天堂	1人	×	○	あり	
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	5800円	3980円	2000年4月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M専用
ソニックウイングスアサルト	SHT	6800円	売り切れ	1998年3月19日	ビデオシステム	1～2人	×	○	あり	
大刀～ダイカタナ～	SHT	6980円	1480円	2000年4月7日	ケムコ	1人	○	×		M対応
WWF レッスルマニア2000	SPT	8800円	7770円	2000年9月15日	アスミック	1～4人	○	○		
罪と罰～地球の継承者～	SHT	5800円	4770円	2000年11月21日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980円	売り切れ	1996年12月20日	イマジニア	1～4人	○	×		
超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月19日	イマジニア	1～4人	○	○		
超スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1999年2月19日	アトラス	1～4人	×	○	あり	
チョロQ64	RAC	6800円	1280円	1998年7月17日	タカラ	1～4人	○	×	あり	
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース	RAC	6800円	1980円	1999年12月24日	タカラ	1～4人	○	○		GBP対応
ディズニーダンシングミュージアム	ETC	7800円	6970円	2000年11月30日	コナミ	1～2人	×	○		
ディディーコングレーシング	RAC	6800円	1780円	1997年11月21日	任天堂	1～4人	○	○	あり	
デザエモン3D	ETC	7800円	980円	1998年6月26日	アテナ	1人	×	○	あり	
テトリス64	PUZ	4980円	1980円	1998年11月13日	セタ	1～4人	×	×		
デュアルヒーローズ	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月5日	ハドソン	1～2人	○	×		
テンエイティ スノーボーディング	SPT	6800円	1780円	1998年2月28日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
電車でGO！64	ETC	6800円	1980円	1999年7月30日	タイトー	1人	×	○	あり	VRS対応
DOOM64	ACT	7800円	1980円	1997年8月1日	ゲームバンク	1人	○	×		
トップギア・オーバードライブ	RAC	6980円	1980円	1999年3月19日	ケムコ	1～4人	×	○		
トップギア・ハイパーバイク	RAC	6980円	3980円	2000年3月17日	ケムコ	1～2人	×	○		M対応
トップギア・ラリー	RAC	6980円	売り切れ	1997年12月5日	ケムコ	1～2人	○	○		
トップギア・ラリー2	RAC	6980円	3980円	2000年2月4日	ケムコ	1～4人	○	○		
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7980円	売り切れ	1997年3月21日	エポック社	1～4人	×	×	あり	
ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	エポック社	1人	×	○	あり	
ドラえもん3 のび太の町SOS!	ACT	6800円	3980円	2000年7月28日	エポック社	1～4人	×	○	あり	
ドンキーコング64	ACT	7800円	2980円	1999年12月10日	任天堂	1～4人	×	○	あり	M専用
ナイフエッジ	SHT	6980円	売り切れ	1998年11月27日	ケムコ	1～4人	×	○		
忍たま乱太郎	PUZ	6480円	3980円	2000年4月21日	カルチャーブレーン	1～2人	×	×	あり	
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	5800円	4480円	1999年1月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ぬし釣り64	ETC	6800円	2980円	1998年11月27日	パック・イン・ソフト	1人	○	○		GBP対応
ぬし釣り64～潮風にのって～	ETC	6800円	2980円	2000年5月26日	パック・イン・ソフト	1人	×	○	あり	GBP対応
バイオハザード2	ADV	7800円	売り切れ	2000年1月28日	カプコン	1人	×	○	あり	M対応
バイオレンスキラー	SHT	7800円	5970円	1999年6月18日	gemzi	1～4人	○	○		M対応
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800円	980円	1997年12月18日	コナミ	1～4人	○	×		
HYBRID HEAVEN	RPG	7800円	3980円	1999年8月5日	コナミ	1人	○	○		M対応
パイロットウィングス64	SLG	9800円	980円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	×	あり	
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	6800円	5770円	1998年12月24日	タイトー	1～4人	○	×		
爆ボンバーマン	ACT	6980円	4970円	1997年9月26日	ハドソン	1～4人	○	×	あり	
爆ボンバーマン2	ACT	6800円	1980円	1999年12月3日	ハドソン	1～4人	○	○	あり	
爆裂無敵バンガイオー	SHT	5800円	4980円	1999年9月3日	ESP	1人	×	○	あり	
パズルボブル64	PUZ	4800円	売り切れ	1999年3月5日	タイトー	1～4人	○	○		
バスラッシュ	SPT	7800円	5970円	2000年4月28日	ビスコ	1人	×	○	あり	
パチンコ365日	ETC	6980円	2980円	1998年5月29日	セタ	1～2人	○	×		
BUCK BUMBLE	SHT	6880円	売り切れ	1998年12月18日	Ubiソフト	1～2人	○	○		
遙かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980円	売り切れ	1997年12月26日	T&Eソフト	1～4人	○	○		
パワーリーグ64	SPT	6980円	980円	1997年8月8日	ハドソン	1～2人	○	×		
バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	6800円	2480円	1998年12月6日	任天堂	1人	×	○	あり	
バンジョーとカズーイの大冒険2	ACT	6800円	5780円	1998年11月27日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
バーチャル・プロレスリング　64	SPT	6800円	680円	1997年12月19日	アスミック	1～4人	×	○		
バーチャル・プロレス2	SPT	6980円	1980円	2000年1月28日	アスミック	1～4人	○	○		
パーフェクトダーク	ACT	5800円	4970円	2000年10月21日	任天堂	1～2人	×	×	あり	M専用
Parlor！PRO64	ETC	6980円	売り切れ	1999年1月29日	日本テレネット	1人	○	×		
ピカチュウげんきでちゅう	ETC	9800円	3980円	1998年12月12日	任天堂	1人	×	○	あり	VRS専用
ヒューマングランプリ	RAC	9800円	980円	1997年3月28日	ヒューマン	1人	○	○		
飛龍の拳ツイン	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月18日	カルチャーブレーン	1～2人	○	○		
ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	7800円	6970円	1999年10月2日	タカラ	1～2人	×	○	あり	GBP対応
PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	6800円	売り切れ	1999年7月16日	バンダイ	1～2人	○	×		GBP対応
ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	6800円	2980円	1999年11月26日	EAS	1～4人	○	○		
ファイティングカップ	格闘ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	イマジニア	1～2人	○	○		
ファミスタ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年11月28日	ナムコ	1～4人	○	×		
V-RALLY EDITION 99	RAC	7800円	1979円	1999年10月14日	スパイク	1～2人	×	○	あり	
FIFA ROAD TO WORLD CUP	SPT	6800円	4970円	1998年4月24日	EAS	1～4人	○	×		
風来のシレン2	RPG	6800円	3972円	2000年9月27日	チュンソフト	1人	○	×		
ぷよぷよ～んパーティー	PUZ	5980円	1979円	1999年12月3日	コンパイル	1～4人	×	○	あり	
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980円	売り切れ	1997年10月31日	コンパイル	1～4人	×	○		
ブラストドーザー	ACT	6800円	2980円	1997年3月21日	任天堂	1人	○	×	あり	
プロ麻雀　極64	TAB	6800円	2980円	1997年11月21日	アテナ	1人	○	×		
プロ指南麻雀「兵」64	TAB	6480円	1980円	1999年10月30日	カルチャーブレーン	1人	×	×	あり	
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900円	売り切れ	1997年11月28日	ショウエイシステム	1人	×	×	あり	
HEXEN	ACT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	ゲームバンク	1～4人	○	×		
牧場物語2	SLG	6800円	4980円	1999年2月5日	パック・イン・ソフト	1人	○	×	あり	
ポケモンスタジアム2	ETC	5800円	1980円	1999年4月30日	任天堂	1～4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスタジアム金銀	ETC	5800円	2780円	2000年12月14日	任天堂	1～4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスナップ	ETC	6800円	1980円	1999年3月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
星のカービィ64	ACT	6800円	3780円	2000年3月24日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ボンバーマンヒーロー	ACT	6800円	2980円	1998年4月30日	ハドソン	1人	×	○	あり	
麻雀64	TAB	7800円	5800円	1997年4月4日	コーエー	1人	○	×		
麻雀道64	TAB	6980円	売り切れ	1997年7月25日	ビデオシステム	1人	○	×		
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900円	1780円	1997年8月1日	イマジニア	1人	×	×		
麻雀MASTER	TAB	9800円	売り切れ	1996年12月27日	コナミ	1人	○	×		
マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	PUZ	6800円	800円	1998年11月20日	カプコン	1～2人	×	○		
マリオカート64	RAC	4800円	3970円	1996年12月14日	任天堂	1～4人	○	×	あり	
マリオストーリー	RPG	6800円	1980円	2000年8月11日	任天堂	1人	×	○	あり	
マリオゴルフ64	SPT	6800円	3980円	1999年6月11日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオテニス64	SPT	6800円	5780円	2000年7月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオパーティ	TAB	5800円	売り切れ	1998年12月18日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マリオパーティ2	TAB	5800円	2480円	1999年12月17日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マリオパーティ3	TAB	5800円	4780円	2000年12月7日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7900円	980円	1997年7月18日	イマジニア	1～2人	○	○		
ミッキーのレーシングチャレンジUSA	RAC	6800円	5180円	2001年1月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
森田将棋64	TAB	9800円	2972円	1998年4月2日	セタ	1～2人	○	×		モデム内蔵
夜光虫II～殺人航路～	ADV	6800円	1000円	1999年10月22日	アテナ	1人	×	○	あり	
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8900円	3380円	1997年6月27日	エニックス	1人	×	×	あり	
ヨッシーストーリー	ACT	6800円	1980円	1997年12月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
RAKUGAKIDS	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年7月23日	コナミ	1～2人	○	×		
ラストレジオンUX	格闘ACT	6800円	1980円	1999年5月28日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
Rally'99	RAC	6800円	売り切れ	1999年8月6日	イマジニア	1～4人	○	○		
Let's スマッシュ	SPT	6800円	売り切れ	1998年10月9日	ハドソン	1～4人	○	×		
64大相撲	SPT	7980円	1980円	1997年11月28日	ボトムアップ	1～4人	○	○		
64大相撲2	SPT	6980円	1980円	1999年3月18日	ボトムアップ	1～2人	○	○		
64で発見!!たまごっち	TAB	6800円	288円	1997年12月19日	バンダイ	1～4人	×	×	あり	
64トランプコレクション	TAB	6980円	売り切れ	1998年8月7日	ボトムアップ	1～4人	×	○		
64花札～天使の約束～	TAB	6800円	1980円	1999年10月30日	アルトロン	1人	×	×	あり	
ロックマンDASH 鋼の冒険心	ATC	6800円	2980円	2000年11月22日	カプコン	1人	×	○	あり	
ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	6800円	980円	1999年12月24日	ハドソン	1～2人	×	×	あり	GBP対応
LODE RUNNER 3-D	PUZ	6800円	1980円	1999年7月30日	バンプレスト	1人	×	○	あり	
ワイルド チョッパーズ	SHT	6980円	3970円	1997年11月28日	セタ	1人	×	○	あり	
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800円	980円	1996年11月22日	エニックス	1人	○	×		

秋葉原GBソフト価格

GBソフトの方も、ほとんど価格変動がなかったものの、近年稀にみる値下がりソフト『サクラ大戦GB』が、とうとう500円にまで下がったのが印象的。さらに、桜色のオリジナルGBカラー本体と『サクラ大戦GB』のセットが、3972円で特価販売（土日限定）されていた。GBカラー本体の相場を考えると破格値。

ソフト名	定価	秋葉原価格	発売元
怪人ゾナー	3800円	1980円	任天堂
カードヒーロー	3800円	780円	任天堂
コマンドマスター	5900円	2500円	エニックス
コロコロカービィ	4500円	3780円	任天堂
サクラ大戦GB～檄・花組入隊!～	4800円	500円	メディアファクトリー
真・女神転生デビルチルドレン	4300円	3780円	アトラス
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョン	4500円	3979円	ナムコ
とっとこハム太郎	3800円	3270円	任天堂
ドラクエモンスターズ	4900円	3780円	エニックス
ドラゴンクエストI・II	4900円	3980円	エニックス
ドラゴンクエストIII	6400円	3480円	エニックス
ドンキーコング2001	3800円	2500円	任天堂

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
飛龍の拳 烈伝GB	3980円	3270円	カルチャーブレーン
ポケットモンスター金・銀	3800円	2780円	任天堂
ポケットモンスタークリスタルバージョン	3800円	2280円	任天堂
ポケモンでパネポン	3800円	2980円	任天堂
ポケモンピンボール	3800円	2980円	任天堂
マリオゴルフGB	3800円	1980円	任天堂
マリオテニスGB	3800円	3270円	任天堂
ミスタードリラー	3980円	2980円	ナムコ
桃太郎伝説1→2	4300円	2480円	ハドソン
モンスタータクティクス	3800円	1980円	任天堂
遊戯王デュエルモンスターズ4	4800円	2979円	コナミ
ワリオランド3	3800円	2980円	任天堂

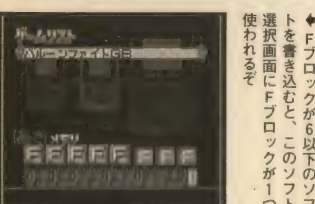
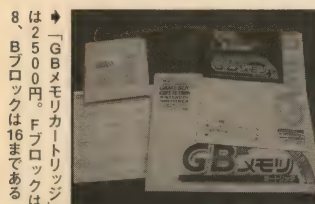
NINTENDO POWER GB書き換えソフト一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	ゲームボーイギャラリー3	8	1	任天堂	1000
ACT	スーパーマリオブラザーズDX（カラー専用）	8	1	任天堂	1000
ACT	じゃがいぬくん	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
ACT	プチカラット	8	1	タイトー	1000
ACT	カービィのブロックボール	4	1	任天堂	1000
ACT	ゲームボーイギャラリー2	4	1	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコングGB	4	1	任天堂	1000
ACT	スーパーマリオランド2 6つの金貨	4	1	任天堂	800
ACT	スーパーマリオランド3 ワリオランド	4	1	任天堂	800
ACT	ドンキーコング	4	1	任天堂	1000
ACT	ドンキーコングランド	4	1	任天堂	1000
ACT	星のカービィ2	4	1	任天堂	1000
ACT	ストリートファイター2	4	なし	カプコン	1000
ACT	桃太郎電劇2	4	なし	ハドソン	1000
ACT	熱闘 闘神伝	4	なし	タカラ	1000
ACT	ゲームボーイギャラリー	2	1	任天堂	1000
ACT	バルーンファイトGB	2	1	任天堂	1000
ACT	メトロイド2	2	1	任天堂	800
ACT	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	2	なし	コナミ	1000
ACT	GB原人2	2	なし	ハドソン	1000
ACT	高橋名人の冒険島3	2	なし	ハドソン	1000
ACT	バイオニックコマンドー	2	なし	カプコン	1000
ACT	星のカービィ	2	なし	任天堂	800
ACT	ボンバーマンGB3	2	なし	ハドソン	1000
ACT	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	2	なし	カプコン	1000
ACT	ロックマンワールド（3/1より）	2	なし	カプコン	1000
ACT	ロックマンワールド2（3/1より）	2	なし	カプコン	1000
ACT	ロックマンワールド3（3/1より）	2	なし	カプコン	1000
ACT	アレイウェイ	1	なし	任天堂	800
ACT	ザ・首都高レーシング	1	1	ポニーキャニオン	1000
ACT	スーパーマリオランド	1	なし	任天堂	800
ACT	ちびまる子ちゃん4	1	なし	タカラ	1000
ACT	ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場	1	なし	タカラ	1000
ACT	パックマン	1	なし	ナムコ	1000
ACT	バブルボブルジュニア	1	なし	タイトー	1000
ACT	レッドアリーマー〜魔界村外伝〜	1	なし	カプコン	1000
RPG	化石創世リボーン2	8	4	スターフィッシュ	1000
RPG	サンリオタイムネット 過去編	8	4	イマジニア	1000
RPG	サンリオタイムネット 未来編	8	4	イマジニア	1000
RPG	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	8	4	任天堂	1000
RPG	アザーライフアザードリームスGB	8	1	コナミ	1000
RPG	海のぬし釣り2	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
RPG	格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘フードンバトル編	8	1	バンプレスト	1000
RPG	格闘料理伝説ビストロレシピ 決闘ビストガルム編	8	1	バンプレスト	1000
RPG	がんばれゴエモン〜天狗党の逆襲〜	8	1	コナミ	1000
RPG	ぐるぐるガラクターズ	8	1	アトラス	1000
RPG	女神転生外伝 ラストバイブル	8	1	アトラス	1000
RPG	女神転生外伝 ラストバイブル2	8	1	アトラス	1000
RPG	ボンバーマンクエスト	8	1	ハドソン	1000
RPG	風来のシレンGB 月影村の怪物	4	4	チュンソフト	1000
RPG	メダロット（カブトバージョン）	4	4	イマジニア	1000
RPG	メダロット（クワガタバージョン）	4	4	イマジニア	1000
RPG	メダロットパーツコレクション	4	4	イマジニア	1000
RPG	川のぬし釣り3	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
RPG	爆釣りトリーブマスター	4	1	コナミ	1000
RPG	アレサ2	2	1	やのまん	1000
RPG	アレサ3	2	1	やのまん	1000
RPG	ゴッドメディスン〜ファンタジー世界の誕生〜	2	1	コナミ	1000
RPG	ビタミーナ王国物語	2	1	ナムコ	1000
RPG	アレサ	1	1	やのまん	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1	1	エポック社	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー1	1	なし	エポック社	1000
SPT	トリックボーダーグランプリ（カラー専用）	8	なし	アテナ	1000
SPT	it's a ワールドラリー	8	1	コナミ	1000
SPT	F-1 ワールドグランプリ	8	1	ビデオシステム	1000
SPT	F-1レース	1	1	任天堂	800
SPT	ゴルフ	1	1	任天堂	800
SPT	テニス	1	なし	任天堂	800
SLG	サバイバルキッズ 孤島の冒険者	8	4	コナミ	1000
SLG	遊戯王モンスターカプセルGB	8	4	コナミ	1000
SLG	スーパーブラックバスポケット3	8	1	スターフィッシュ	1000
SLG	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	8	1	アトラス	1000
SLG	ゲームボーイウォーズターボ	4	4	ハドソン	1000
SLG	あにまるぶり〜だ〜2	4	1	J・ウイング	1000
SLG	昆虫博士	4	1	J・ウイング	1000
SLG	ディノブリーダー2	4	1	J・ウイング	1000
SLG	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2	4	1	バンプレスト	1000
SLG	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	4	1	アトラス	1000
SLG	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	4	1	アトラス	1000
SLG	牧場物語GB	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	ミニ4ボーイ2	4	1	J・ウイング	1000
SLG	ゲームボーイウォーズ	2	1	任天堂	800
SLG	海戦ゲーム レーダーミッション	1	なし	任天堂	800
PUZ	カラムー町は大さわぎ!〜ポリンキーズとおかしな仲間たち〜	8	1	スターフィッシュ	1000
PUZ	カラムー町は大さわぎ! おかわりっ!	8	1	スターフィッシュ	1500
PUZ	クイックスアドベンチャー（カラー専用）	8	1	タイトー	1000
PUZ	語楽王 TANGO!	8	1	J・ウイング	1000
PUZ	〜倉庫番伝説〜光と闇の国	8	1	J・ウイング	1000
PUZ	コラムスGB手塚治虫キャラクターズ	4	1	メディアファクトリー	1000
PUZ	テトリスデラックス	4	1	任天堂	1000
PUZ	ピクロス2	4	1	任天堂	1000
PUZ	モグラーニャ	4	1	任天堂	1000
PUZ	ヨッシーのパネポン	4	なし	任天堂	1000
PUZ	カービィのきらきらきっず	2	1	任天堂	1000
PUZ	上海POCKET	2	なし	サンソフト	1000
PUZ	スーパーボンブリス デラックス	2	なし	ビーピーエス	1000
PUZ	ぽけっとぷよぷよ通	2	なし	コンパイル	1000
PUZ	マリオのピクロス	2	1	任天堂	1000
PUZ	SAME GAME	2	1	ハドソン	1000
PUZ	テトリス	1	なし	任天堂	1000
PUZ	ドクターマリオ	1	なし	任天堂	800
PUZ	ヨッシーのクッキー	1	なし	任天堂	800
PUZ	パズルボブルGB	1	なし	タイトー	1000
SHT	ネメシス2	2	なし	コナミ	1000
SHT	ソーラーストライカー	1	なし	任天堂	800
SHT	サーガイア	1	なし	タイトー	1000
SHT	スペースインベーダーズ	1	なし	タイトー	1000
ETC	カンヅメモンスター パフェ	8	1	スターフィッシュ	1000
ETC	パチパチパチス郎〜ニューパルサー編〜	8	なし	スターフィッシュ	1000
ETC	ビートマニアGB2 ガッチャミックス	8	なし	コナミ	1000
ETC	本格四人打ち麻雀 麻雀王	8	1	童	1000
ETC	本格花札GB（カラー専用）	8	1	アルトロン	1000
ETC	beatmania GB	8	なし	コナミ	1000
ETC	遊戯王デュエルモンスターズ	8	1	コナミ	1000
ETC	フェアリーキティの開運辞典〜妖精の国の占い修行〜	8	1	イマジニア	1000
ETC	対戦詰将棋	8	なし	アテナ	1000
ETC	麻雀クエスト	8	1	J・ウイング	1000
ETC	カエルの為に鐘は鳴る	4	1	任天堂	800
ETC	桃太郎電鉄jr〜全国ラーメンめぐりの巻〜	4	1	ハドソン	1000
ETC	ナムコギャラリーVol.1	4	なし	ナムコ	1000
ETC	ナムコギャラリーVol.3	4	なし	ナムコ	1000
ETC	コナミGBコレクションVol.1	4	なし	コナミ	1000
ETC	コナミGBコレクションVol.2	4	なし	コナミ	1000
ETC	コナミGBコレクションVol.4	4	なし	コナミ	1000
ETC	GO! GO! ヒッチハイク	4	1	J・ウイング	1000
ETC	カービィのピンボール	2	1	任天堂	800
ETC	将棋2	2	なし	ポニーキャニオン	1000
ETC	スーパー桃太郎電鉄2	2	1	ハドソン	1000
ETC	人生ゲーム	2	1	タカラ	1000
ETC	ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10	2	1	エポック社	1000
ETC	ドラえもんカート	2	1	エポック社	1000
ETC	役満	1	なし	任天堂	800
ETC	オセロワールド	1	なし	ツクダオリジナル	1000
ETC	プロ麻雀 極GB	1	なし	アテナ	1000

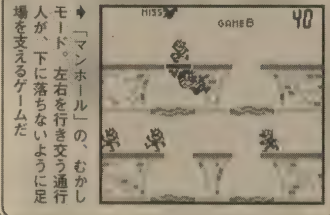
オススメGB 書き換えソフト

3/1より、GBソフトの『ロックマンワールド』3作が書き換えラインナップに加わる。難易度が高く、遊び応え抜群のアクションゲームだ。ところで、偶数月の今回は、オススメGBソフトを紹介するぞ。

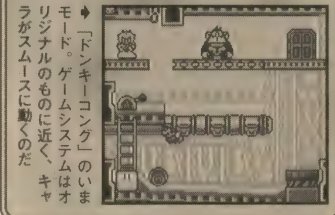
➡「GBメモリカートリッジ」は2500円。Fブロックは8、Bブロックは16までである

◆Fブロックが6以下のソフトを書き込むと、このソフト選択画面にFブロックが1つ使われるぞ

ゲームボーイギャラリー

『ゲームボーイギャラリー』は、1980年頃に一世を風靡した「ゲーム&ウオッチ」が、GB上で再現されたシリーズだ。ファイア・マンホール・オクトパス・オイルパニックの4種類が収録されていて、オリジナルに忠実な「むかしモード」と、現代風にアレンジされた「いまモード」の2つが楽しめる。

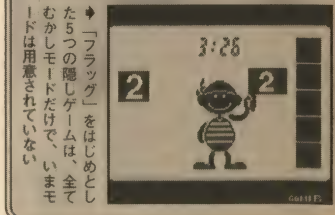
➡「マンホール」の、むかしモード。左右を行き交う通行人が、下に落ちないように足場を支えるゲームだ

ゲームボーイギャラリー2

バーミン・ヘルメット・パラシュート・シェフ・ドンキーコングの5種類に、各ゲームで高得点を獲得すると出現する「ボール」を加えた、計6種類のゲームが収録。これらは、ファンの要望をもとにして選ばれたのだ。もちろん、全てのゲームに「むかしモード」「いまモード」が用意されているぞ。

➡「ドンキーコング」のいまモード。ゲームシステムはオリジナルのものに近く、キャラがスムースに動くのだ

ゲームボーイギャラリー3

エッグ・グリーンハウス・マリオブラザーズ・タートルブリッジ・ドンキーコングJR.の5種類に加えて、獲得スコアに応じて出現する隠しゲームが5種類の、計10種類もの「ゲーム&ウオッチ」が収録されている超豪華版だ。また、この『3』のみGBカラーに対応していて、カラフルな画面で遊べるのだ。

➡「フラッグ」をはじめとした5つの隠しゲームは、全てむかしモードだけで、いまモードは用意されていない

たなかひろかずロングインタビュー

ちっちゃいエイリアン Chee-Chai Alien

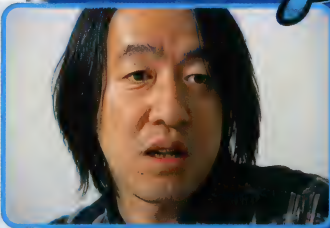
はつばいきねん！

ゲームボーイを光に向けて、宇宙からやってきた「ちゃいリアン」を集めよう…、って言われても、ほとんどの人が？？？だと思う。でも、遊んでみればその「ゆるさ」にハマること間違いなし！　この不思議なゲームを生み出した、たなかさんにお話を聞いてきました。

たなか ひろかず

ふるさと ▶ トバカイドウ
かしこさ ▶ カンガルーの約4倍
せいかく ▶ かんさいべん

1957年生まれ。任天堂に入社後、古くはアーケード、ゲーム＆ウォッチから、サウンドを中心にずっと開発に関わり続ける。代表作は『ドクターマリオ』『マザー』シリーズ、『マリオペイント』「ポケットカメラ」など。99年に任天堂を退社し、現在はクリーチャーズを拠点に、ゲーム開発や『ポケモン』アニメの作曲で忙しい日々を送る。43歳くらい。A型。
好きなちゃいリアン：へへ

「フェロモンは最初、トンコツ、焼きブタ、ポークチョップとブタ関係の食べ物の名前で考えてたんですけど、あきたので、チョコとかおいしそうなものを増やしていきました」（たなか）

ちっちゃいエイリアンってどんなゲーム??

◎ゲームボーイカラー専用◎

タイトル	ちっちゃいエイリアン
発売元	クリーチャーズ
発売日	2月27日発売
価格	4800円
ジャンル	宇宙救済ゲーム
プレイ人数	1人用
ジャンル	振動カートリッジ
	ポケットプリンタ対応
	スペクトラムコミュニケーター同梱

インタビュー本編に入る前に、『ちっちゃいエイリアン』をあらためて紹介しておこう。ゲームボーイアドバンス発売前夜といえるこの時期に、GBC専用のこんなゲームに出会えたことは、すべてのGBファン、いやゲームファンの記憶に永久に残ること間違いなし。そう、記憶に残るゲームです!

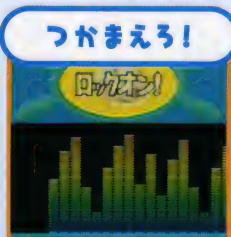
ゲームの流れをチェックしよう!

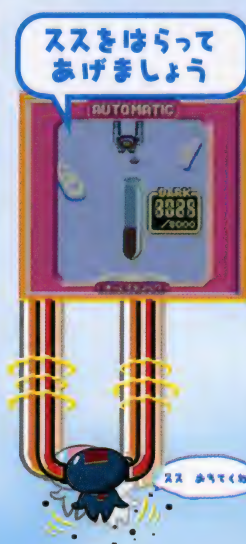
1

GBCの赤外線通信部を、蛍光灯の光やリモコンの先端に当ててよう。ちなみに光ならなんでもいいってわけではない。炎やクルマのヘッドライトに「ちゃいリアン」はいない。危ないので、絶対にやめておくこと

おすすめはリモコン、電気スタンドなど

2

つかまえろ!

光の中に「ちゃいリアン」を発見すると、自動的にロックオンされる。5秒以内にABボタンを連打して、「ちゃいリアン」を捕まえよう。同じ光源から、いろんな種類の「ちゃいリアン」が見つかるぞ

3

ススをはらってあげましょう

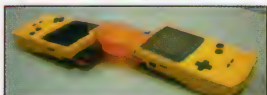
「ちゃいリアン」たちは、宇宙から地球に落下してくるときに、ダークマターというススのような暗黒物質をからだにまとっている。これをはらい落として試験管にため、宇宙に返してあげるのが目的のひとつ

4

「ちゃいリアン」のコスモ（体力みたいなもの）をボラリトン（祭りの夜店とかで売ってるウォーターゲームみたいなもの）で上げてやると、それぞれの「ちゃいリアン」といろいろな遊びができるようになる

もっと知りたい人のため

スペクトラムコミュニケーターって何だ?

百聞は一見にしかず。これだよ、これ。これがついて4800円。

カセットに同梱されている、ミョ～な名前の周辺機器（笑）。要は、光の中の「ちゃいリアン」を逃がさないようにするための、便利グッズなのだ。また、友だちと「ちゃいリアン」を交換するときにも非常に便利。長～い名前は、「スペコミュ」と略してください

もっと知りたい人のため

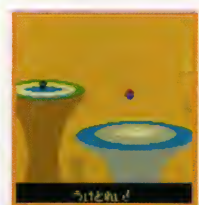
フェロモンって何さ?

「ちゃいリアン」たちは、フェロモンの匂いに誘われて近寄ってくる。トンコツフェロモン、はつこいフェロモン、あしのうらフェロモンなどがある。それぞれ好きな匂いがあるらしく、フェロモンを変えることによって別の「ちゃいリアン」を捕まえることができるのだ。光を変え、フェロモンを変え、いろいろ試してみよう。

最初はトンコツしか使えない。新しいフェロモンは、「ちゃいリアン」が運んできてくれる

もっと知りたい人のため

ススって何やねん?

暗黒物質（ダークマター）のこと。せっせとススを集めれば、やがて試験管が一杯になる。これをロケットで宇宙に返すと、宇宙に暗闇が戻ってくるというわけ。「宇宙、暗いやん」って? フフフ、気がついていないのはキミだけかもしれない…。そのうち、日本中でスス集めする人たちが見られるさ。

捕まえた「ちゃいリアン」と遊ぶと、ごほうびにススのかたまりがもらえる。うれしい

5 ちゃいリアンと遊ぼう！

コスモの上がった「ちゃいリアン」と遊んでみよう。「ちゃいリアン」の種類によって、いろいろな遊びができるのだ。つい熱くなってしまう遊びや、思わずニヤリと笑ってしまう遊び、その「ヌル」な感じにずっこけてしまう遊びなど、どれもこれもおすすめです。気に入った遊びのできる「ちゃいリアン」を、友だちと交換してみると、ますます楽しいかもしんない。

「かちぬき！ クルクルバトル」。ルーレット方式の、RPG戦闘もどきゲーム。この戦闘システムを使ったRPGがあれば、わりと盛り上がるような気がする

「豚を釣る宇宙人」。画面の左右を横切るブタを釣り上げよう。間違えて人間の子供を釣り上げてしまうとミスになる。人それぞれだけど、死ぬほど難しいっす、これ

「怪光線アタック」。人間に怪光線を当てて、洗脳するゲーム…、っていったい（笑）。スプレーをかけられないように動きまわり、ひたすらAボタンを連打だ！

ときには、ポケットプリンタとつなげる遊びもある。いったい何がプリントアウトされてくるんだろうとドキドキ。「ちゃいリアン」の絵だろうって？ 甘い、甘すぎるよキミ

「ちゃいリアン」の種類は、かなり多い。何種類か知りたい人は、自分で調べなさい。1人でやるより、友だちと協力して集めよう。大人も恥ずかしがらずに、レッツ・スペコミュ！ っていうか、蛍光灯にGBを向けた時点で、あなたは子供に戻っています

発売日	2月27日
作品	ちっちゃいエイリアン

ゲームボーイカラー専用
クリーチャーズ 4800円

宇宙
救済ゲーム

GBCの赤外線通信部を蛍光灯などの光に向けて、光の中の宇宙人ちゃいリアンをつかまえよう。イヤなら逃がせ。

批評家

サオ通信簿

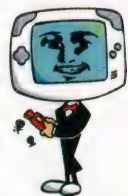
たなかひろかずさんと同い年のワタシ。生まれた年（1957年）に世界初の人工衛星が打ち上げられ、小学6年のときには人類が月面に降り立った。大学時代は映画「未知との遭遇」と「E.T.」を劇場で観て感動し、以来ずっと宇宙人とのコンタクトを夢見てる。

音楽よし、デザインよし、セリフが笑えて、テンポもいい。はじめる前から気の重たくなるようなゲームが多いなかで、気楽に遊べて、困難なプレイをユーザーに強要しない潔さも◎。この暗黒の時代に、ゲームとは何かを考えさせてくれる佳作。同世代のおやじにもオススメです。

風邪のようだ尾関

「ポケカメ」の発売前に、その話をたなかさん本人から聞いたけど、どういうものか想像できなくてピンとこなかった。今回も同様。「光で宇宙人を集めるんや」って言われても…。触ってみて初めて納得。「～みたいなゲーム」に飽きたすべての人におすすめ。

インタビューのとき見せてもらった秘密資料の中に、ゲームのコンセプトがランダムに書かれたものがあった。「オオオ!! こんなやつか感」「なんやこれは、というようなやつも」「うそっぽくてええやないかい」…。そのすべてがここにあり、かつ楽しい。遊びが好きならやるべき。

あど番っす

「64ドリーム」最終号にして、いよいよ始まったクロスレビューに呼んでもらい、感激っす。え、しかも今回限りっすか？ では、なおさら根性入れて、レビューさせてもらうっす。ところであんた誰？ っていう突っ込みはなしっす。以上っす。

なんつーか、遊べないっす…。ワシは、光を受けとめることができないっす…。て言うか、老けて見えるけど、実はまだ生まれてないっす。誕生日は3月21日の予定っす。ワシのオヤジやじいさまは、たなかさんに産んでもらったも同然なので、感謝はしていまっす。以上っす。

エロイッチ

うぁーっ！ ハロハローッ！ エロイッチだぜーっ！！ オレがうまれたのは わくせいデコポンだぞーっ！ からい カレーライスがめちゃくちゃうめえんだぞーっ！ おまえ くろいですかーっ？ うぁーっ！ そーかーっ！ あんまりなやむなよーっ！

うぁーっ！ このゲーム すごいぜーっ！ なにが すごいかって？ オレが でている ステレオちゃいリアンに きまってるだろーっ！ このゲームを カレーにたとえると そのまんま カレーライス。まさに おうさま。うぁーっ！ エロイッチだったぜーっ！！

はみだしちゃいリアン

「ラジウスという不思議な石の磁力で、ちゃいリアンは引き寄せられるんですが、このラジウスとは光線を意味するラテン語です。これはラジウム（元素の名前）の語源でもあります」

らくがきからうまれたちっちゃいエイリアン

ホビーフェアで初出展 テレビCMもチェック!

――「次世代ワールドホビーフェア」(1月13～14日:東京ビッグサイト)で『ちっちゃいエイリアン』(以下『ちゃいリアン』)を初出展されましたね。

たなか とても人気がありましたね。実際に触ってくれた人の8割は、小学生くらいのちっちゃい女のコだったんです。会場で遊べたのは、光から「ちゃいリアン」をつかまえる部分だけだったんですけど、「いままでとは違うゲームだな。これはなんなんだろう?」って感じてもらえたみたいですね。

―― ちっちゃい女のコにウケるようなことは想像してましたか?

たなか いや、あんまり(笑)。けど、コギャルとか、これまでのゲームをやってきた人とは違う人たちに喜んでもらえたらなあと思っていたんです。ゲーム全体のテイストをかわいくして、「いかにも」っていうゲームっぽさをなくす方向は最初から決めていたことなんでね。そういう意味では、小学生の女のコが集まってくれたのは、とてもうれしかった。

―― じゃあ、想定されているユーザー層というのは?

たなか 秋葉原をうろつくような、いわゆるゲームのコア層じゃないです。別にそういう人たちを無視するわけではないけど、昔ながらのゲームをやっている人たちのマーケットに、『ちゃいリアン』で切り込もうっていう気持ちはなかったですね。やっぱり、こういう変わったものについてきてくれるのは、子供とか、20歳前後ぐらいの若いコだと思ってるんです。そんなに複雑なゲームではないしね。

―― 会場で流されていたビデオと曲がよかったですね。

たなか 映像は青木さん(俊直氏=『ちゃいリアン』公式イラストレーター。『ウゴウゴルーガ』で有名なCG作家)。曲は僕が去年から作っていたものです。曲の持つイメージと青木さんの映像がうまく合っていて、非常にいい感じに仕上がりましたね。「ホビーフェア」でも、子供やお母さんが食い入るように見てくれていたし。この曲を聞いてからゲームをしてもらうと、このゲームの世界をより楽しんでもらえると思いますよ。

―― その映像と曲はテレビのCMにも使われたんですか?

たなか うん、使ってます。CMの内容は、光にGBをかざして「ちゃいリアン」をつかまえるところがいちばん大事な点なので、そこを強調した作りになってます。

「ホビーフェア」では、たなかさん自ら「ちゃいリアン」ステッカーを配っていたので、見かけた人もいたのでは?

好評オンエア中のCM(「おはスタ」でチェック!)。一度聴いたら忘れられないメロディだ。ちなみに歌っているのはたなかさん(笑)

秘密資料のマカロニ、肉汁、あしゅらさん

―― このゲームを思いついたのはいつ頃だったんですか?

たなか エイリアンをゲームに登場させようと思ったのはすごく古くて、「ポケットカメラ」(1998年発売)の前ですね。この資料がそもそもの始まりで…(と言いながら、古い紙資料=資料1を取り出す)。これ、僕のアイデアメモなんですが、カメラとか時計とかエイリアンとか、いろいろらくがきしてあるでしょ。97年頃、いろいろ書き留めていたものなんですが、ここで「エイリアンとお話をする」というテーマをメモしてるんですね。でも、そのときは結局「ポケットカメラ」を作ることになったんですけどね。

―― 大本のテーマは任天堂時代から持っていたんですね。

たなか でも、光で集めるとか、そういう部分を具体的に考えだしたのはクリーチャーズに移ってからのことですよ。

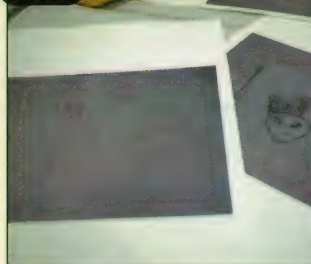
―― このスケッチはいかにもエイリアンという感じですけど、かわいい「ちゃいリアン」に変わったのは?

たなか 今回は「小さい」というのがいろんな意味でキーワードになっていて、とにかくゲーム画面上で可能な限り小さく表現したかったんですね。それをスタッフに伝えて、実際にキャラクターを描いてもらったわけです(と言いながら、別の紙資料=資料2を取り出す)。こういうメモって、いろんなことを考えて、思いついたことは絵でも言葉でもすぐ書き留めるようにしているんです。ふと「マカロニ…」って思ったら、スタッフにマカロニの資料を集めてもらうとか(笑)。ほら、ここにも肉汁の絵があるでしょ。肉汁って思ったら、すぐ絵を描くんですよ。こっちは、あしゅらさんの似顔絵(笑)。

―― どうしてマカロニや肉汁やあしゅらさんがゲームとつながるのか、わからないんですけど(笑)。

たなか いや、そんなのばかりじゃなく、ちゃんとありますよ、ゲームに使

はみだしちゃいリアン

『ちゃいリアン』公式イラストレーター青木俊直さんのHP、http://yuruyuru.com/をチェック。あまり更新されていなくて、それとなくゆるい感じがただよってくるぞ(笑)

資料1の、いかにもって感じのエイリアンのそばには、「Pocket alien」と書かれている。ロケット頭のキャラが描かれた資料2の右下には、謎の「チョコ丼」のらくがきが…。「上にチョコレートがのったどんぶり。どっかに売り込もうと思ってる企画なんで、誰にも言うたらあかんで(笑)」

われた部分は(笑)。ほら、ブタの絵とか、最初に「ちゃいリアン」と交信する場面の絵とか…(その他のいろいろな紙資料を取り出す)。こういうアイデアメモをいっぱいためて、徐々に具体的なデザインやシステムを考えていたわけですよ。「ちゃいリアン」たちの具体的なキャラデザインも、いろいろ描き留めてあるし。

—— たなかさんがひとりで「ちゃいリアン」のデザインをしたんですか？

たなか いいえ、そこはデザイナーのスタッフにまかせていました。そのうちの何体かの原型を描いたりはしましたけど…。

—— スタッフは、どのような経歴の方々なんですか？

たなか 外部のスタッフもいますけど、ほとんどクリーチャーズの社員です。中には、ゲームと関わるのが初めてのスタッフもいて、まさしく、クリーチャーズ第1弾ソフトなんですね。

—— 開発期間はどれくらいかかったんですか？

たなか 最初の半年間は僕ひとりで、『ポケモン』の作曲をする合間に、こうやってアイデアを描き留めていました。それから徐々に人数を増やしていって、メンバーがそろったのは1年半ぐらい前かな。それを思えば、苦しかったけど早いスピードで完成したと思います。それに、GBAが発売されるまでには発売しないとまずいなと思っていたんです(編集注：赤外線通信を使う『ちゃいリアン』はGBC専用ソフト。GBAで遊ぶことはできない)。

—— じゃあ、すべりこみセーフでしたね(笑)。

たなか そう。1ヶ月も残ってないからね(笑)。本当はもっとふくらませた仕様を考えていたんですが、容量的に入らなくて、夏ぐらいから絞り込みを始めて、いまのかたちに着地したんです。最後の3ヶ月はたいへんでした。スタッフが(笑)。

—— 結局いちばん譲れない部分が残ったという感じですか？

たなか そうですね。ブタとか、「ちゃいリアン」をつかまえる流れとか、演出などの表現とか…、そういった最初からやりたかった部分はちゃんとできているんで、満足してます。モニターの反応もよかったし。

厳しい状況から生まれてきたゲーム

—— 苦労したことはありますか？

たなか たとえば赤外線通信のことなんかは、任天堂にいれば技術者に聞けるけど、まわりにそういうスタッフがいなかったので、別の会社のくわしい人に尋ねたりしてましたね。プログラマーが優秀だったので、助かりました。赤外線通信って、意外にも自然光に反応するなとか、いろんなメーカーから出ているリモコンのメーカーコードは読めるのかとか、研究を重ねて少しずつ基盤を作っていきました。

—— そのような研究ができたのは、任天堂で働いていたことが大きい…？

たなか 自分ですべてするわけではないので何とも言えないんですが、たしかに任天堂ではハードの方も少しかじったし、ソフトもある程度わかるし…。ソフト一辺倒にならないのは、自分の生い立ちが関係あるかも知れませんね。

—— ソフトとハードを同時に考えているということが、たなかさんらしさを分析したときのポイントとなるんじゃないですか？

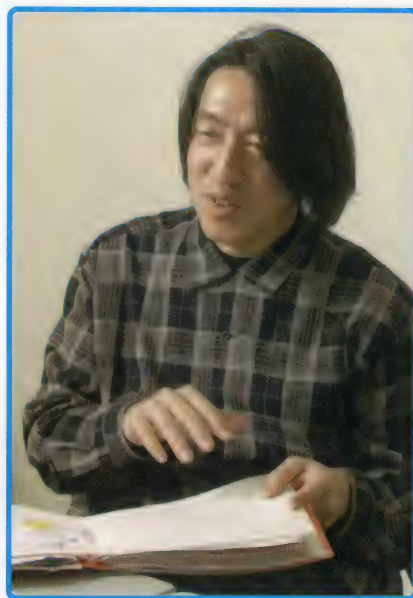
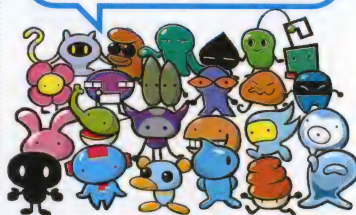
たなか 自分では意識してないんですが、絵、音、プログラムと、それなりにこだわりがあるし…。会社の中である部分を専門的にこなしていく人とは、質的に異なるのかもしれませんね。

—— ある意味、異端児が作ったならではの、変わったゲームですもんね(笑)。

たなか うーん、確かに変わった仕様の部分が多いゲームなんで、スタッフは最後までゲームになるかどうか不安だったみたいですよ。そういう意味でも、スタッフにとってはたいへんな仕事だったのかも…。

—— スタッフのみなさんを、どのようにまとめられたんですか？

たなか 僕は、このようなゲームはこれまで絶対になかったし、出せばきっと評価をされると思っていたんです。それが制作スタッフにとってオリジナルの第1弾ソフトになるっていうのは、すごくいいことだと思えたんですね。そこはみんなに説明しました。あと、GBAでは遊べないから、厳しい状況で発売されることもわかっていたんです。けど、「厳しい状況というのは、言い換えれば未来があるということや！」なんてうまいことを言いつつ(笑)。

—— なるほど(笑)。

たなか ロム出し(工場に完成版を入れること)の直前も、たいへんだったんですよ。広報スタッフも含めて、みんなかけずりまわってくれたし…。クリーチャーズが初めて販売するゲームなんで、最初からこれはたいへんな仕事だとわかっていたけど、そういう厳しい状況をくぐり抜けてきただけに、この商品がユーザーにどのように受けとめられるのかが楽しみですね。

「ちゃいリアン」開発スタッフの記念写真。たなかさんによれば、「自分はオバハンのような役割やった」とのこと

はみだしちゃいリアン

「最初、『ポケットエイリアン13』という仮のタイトルを考えていた。『アポロ13』とかけて、なにがしかの救出ゲームにしたいと思っていたんで…」

新人がいない ゲーム業界

――『ちゃいリアン』って、「○○みたいなゲーム」のように例えようがないんですよね。で、ふと思いついたのが「ゲバゲバ90分」(注1)。

たなか　いや、どうなんでしょう…。こまかい笑いの寄せ集めってところでは、共通しているのかもしれないですけどね。このゲームを作るにあたって、僕らのチームには任天堂のように何年もかけて培ってきたようなプログラムなどがなかったわけです。そんな歴史のない土壌で、自分はどうやって戦うかということを考えたんです。自分では「ゲバゲバ」とは思えないけど、いろんなところからサンプリングしたり、それをコラージュしたり…。そう、コラージュね。いろんなイメージのものが、断片的につながっているという感じですね。若いコが読む雑誌とか見ていると、そういうサンプリングされた表現がたくさんあって、そのイメージだけが「かっこいいね」って読者に消費されることが多いじゃないですか。『ちゃいリアン』にも、そういうふうに捉えられる要素があるとは感じますけどね。

――いろんな意味で、いわゆるゲームっぽいゲームではないですよね。

たなか　だから、何年もゲームで遊んできた人たちからは、いい評価をもらえにくいのではという不安があったんですよ。そう思いつつも、若い人とか、女性とか、ゲームの初心者に楽しんでもらえたらそれでいいやという、割り切った気持ちもあったんです。なので、そう言われることに対しては複雑ですね。

――ゲームのコア層でない人たちに向けて作るっていうのは、冒険じゃないですか?

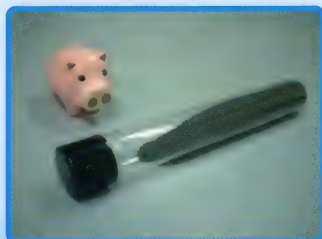
たなか　ずっと昔からある価値観を背負って、ゲームを作っている人たちがいますよね。それは悪くはないんですが、同じ価値観を持った人間が、同じ考えでどんどん高度なゲームを作っていったとしても、どこか頭打ちの部分があるでしょう。たとえば音楽や文学の分野では、表現の手法や思考などがどんどん蓄積されて、高度な作品が出たとしても、そういうものばかりにはなっていないと思うんですよ。新しい意味をもった新人が現れますからね。そんな、必ず新人が現れるっていう状況は、ゲームの世界では考えられない。つねに特権的な状況におかれている人だけからのみ、ゲームが生まれてくると言うか…、そういうケースが多いと思うんです。

――それはなぜだと思いますか?

たなか　うまく言えないけど、ゲームの世界の宿命ですかね…。その特殊性がいいとか悪いとかではなく、自分はそういう部分に対してなんとなく居心地の悪さを感じているのは事実なんですね。でも、それはどうしようもないことなんですけど…。

――ゲームの世界は、その特殊性を抱えたまま続くと思いますか?

たなか　僕は「ゲームとは一過性のものかもしれない」と思うんです。ある時期には必要だけど、あるときを過ぎると必要じゃなくなる。カエルになる前の、オタマジャクシの尻尾みたいなね。ゲームをモノとして見たとき、ほぼ出尽くした感もあるし…。だから、「どんどん高度になって、やがてなくなるモノなのでは」という考えですね。あるいは、別の何かに移行していくある段階を、ゲームと呼ぶとか…。勝手にそんなことを考えているんです。でも「たまごっち」が出たときなんかは少し流れが変わったと思うし、同じようにして徐々に若い連中の価値観は変わってきてると思うんですよ。ゲームの世界に限った話でなく、世の中全体に対する価値観がね。そんな流れの中で、自分の商品にも何か意味があればいいなと思っているんですね。

注1)日本テレビで1969年から放送された、伝説的バラエティ番組。「あっと、おどろく、タメゴロ~」と聞いてもわからない読者がほとんどだと思うので、くわしくはお父さん、お母さんに聞いてください(笑)。

難しい話が続いたので、この写真でひと息つきましょう。クリーチャーズに保管されている本物のダークマターっす

思わずくすっと笑ってしまうゲーム

――実際にプレイすると、開発者のみなさんが楽しんで作ったような印象がありますね。

たなか　とにかく1本目ということなんで、思い切ったことをしようとはしてましたね。スタッフにも言ってたんです。「自分たちの努力や、楽しんでいる気持ちは、きっとゲームに反映されるはずだし、1本目だからこそ、そこに意味があるんや。それが青春や!」って(笑)。音楽業界では、そのような青春のパワーを持っている人がいて、その周りにお金を動かす人が集まってきて、ビジネスとして成立していったりするじゃないですか。そういう構造が、意外とゲーム業界にはありそうでなかったと思っていたんで(笑)。

――それで、若いチームをひっぱって変えてやろうと?(笑)

たなか　そうですね。このゲームのアイデアは、確かに「ゲバゲバ」のような思いつきの集合体ですよね。ただそれだけではゲームにならないので、そこを商品として着地させなければならない。正直言って、商品になるまでのギャップはすごく大きかったんです。でも、そこは約20年やってきた自分のキャリアを信じ込んで(笑)。スタッフには信じてもらって(笑)。「自分がOKだと言っているんやから、問題ない。責任は自分がとる」と。

――その結果、ビジュアル、サウンド、テキストと、3拍子そろったゲームになりましたね。

たなか　テキストはいいでしょう。ゲームシステムがわりと浅い構造なので、テキストでユーザーを引き込むのが一番の方法だと考えたんです。「ちゃいリアン」には、ぶっきらぼうであるとか、関西弁で話すとか、それぞれに性格づけがしてあるんです。けど、それはくだらないものにしようと考えたんではなくて、ちゃんとテキストで個性をつけたかったからなんです。

――「異星人からの伝言」というゲームでは、とにかくクリアするのに必死になって、彼らの楽しげな話を落ち着いて読めないのが残念です(笑)。

たなか　実は、『ちゃいリアン』って最初はあれだけのゲームから始まったんです。「光で集めたエイリアンと、携帯電話のメールのようにボタンを押して会話する」というのがもともとのイメージなんです。GBの十字ボタンは4方向しかないから、たとえば「ハヒフヘ」の4文字しか入力できないんですよ。ところがエイリアンは、めっちゃ流暢に

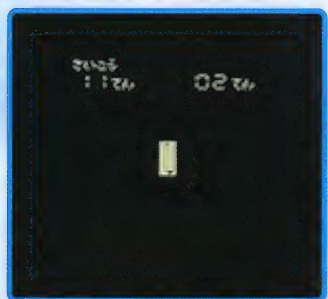
「異星人からの伝言」は、ちゃいリアンたちが伝える電話番号を、一定時間内(最短の場合1秒)に正確に十字ボタンで入力するゲーム

はみだしちゃいリアン

「通信交換で作る、新種のちゃいリアンの組み合わせ? たった25億通り(笑)。名前違いも含めると、億どころか、京(兆の上の数字の単位)を超えると思います」

しゃべる(笑)。向こうの問いかけに対して、こっちは「ハヒ(はい)」と「ヒヒヘ(いいえ)」しか答えられないという、そんなゲームだったんですね。それを若いスタッフに見せたら、「これだけではゲームにならない…」って言われましたけどね(笑)。

―― ひとつひとつのゲームの仕様は、みんなで考えたんですか？

たなか 不安になったスタッフが危機感を感じて(笑)、みんなで考えてくれました。当然ディレクションはしていますが…。僕は、テンっていう「ちゃいリアン」をつかまえると遊べる「チマチマポン」が好きなんです。あれは、たった1ドットで描かれた「ちゃいリアン」(テン)でやるからこそ成り立っていて、もし他の「ちゃいリアン」だと、おもしろくないですよね。そんな風に、「ちゃいリアン」の個性を活かしたゲームアイデアなら大歓迎なので、「もっともっとやりなさい」ってけしかけてましたね。

「チマチマポン」。「あなたのケンコ〜をそこなうおそれがありますので、やりすぎにチュウイしましょう。…でもやって」(画面より)

―― ゲームのアイデアや演出が、本当にいいセンスでまとまってますね。

たなか それはやっぱり、最後の数カ月でチームがまとまってきたからじゃないかなあ。ふざけ具合に脂がのってきたというか(笑)、よどみがなくなってきたんですね。その、スタッフの思考のよどみのなさを見つけて、後押しするのが僕の仕事でしたね。全体の大筋を作った後は、若いスタッフがいろいろやってくれますからね。最初は本当にみんな不安がっていて、「いいんですか、これで？」って聞いてくるんですよ。「ええ、ええ、それで。全然問題ない」って言うのが僕の仕事。

―― そのふざけ具合に、つい笑ってしまいます(笑)。

たなか 「これまでゲームをやっていて笑ったことがなかったけど、このゲームで初めて笑った」っていう人もいて、そういうのを聞くとうれしいですね。僕もニヤけてプレイしてるし。

―― エンディングもひとひねりしてあって(笑)。

たなか 20年近くこの仕事をしてきましたけど……、このゲームのエンディングはいいなあ…って思います。泣けます。

音楽を作るように作った『ちゃいリアン』

―― いくつかの「ちゃいリアン」とは遊ぶことができなくて、画面に「NO FUTURE」(注2)というメッセージが出ますが、その言葉に託した想いはあったんですか？

たなか うまく言えないけど、コンサート会場とかで「NO FUTURE!」って叫ぶと、気持ちがいいんですね。それはなぜかと言うと「未来がない！」とは言いつつも、実は未来があるのを知っているからなんですよ。ステージの上から「NO FUTURE!」って叫ばれて、客席からも「NO FUTURE!」と叫び返したとき、これが音楽の世界の不思議なところなんだけど、何かエネルギーが湧いてくるんですね。決して、その叫びの意味するところは「絶望」ではないんですね…。あ、でも、そんなに深い意味でいれたわけじゃないんですけど(笑)。

―― 『ちゃいリアン』が完成して、いまどんなことを感じてますか？

たなか さっきも言いましたけど、ゲーム業界というのは、みんなが同じ価値観でゲームを作っていることが多く、新陳代謝の少ない業界だと思っていたんですね。でも、少人数で経験のない新しいチームでも、こうやって作れたということが、まずうれしかった。音楽でも、音大を出た人たちだけが音楽を作っているわけではなく、フォークギター1本でも路上で人をひきつけているケースが少なくないでしょう。文学や絵も、1人でやれる。けど、ゲームは「ある程度のお金があって、それなりのチーム力がないと作れない」っていう考えが強いじゃないですか。それが悪いというのではないけど…。「ポケットカメラ」を作ったときは、自分にとって、ゲームよりもポケベルやプリクラのほうに関心が大きくて、そういう外から受けた影響が今の商品にもつながっていると思いますね。

―― うまく言えませんが、たなかさんの作品って、ゲームにしても音楽にしても、どこかでみんな通じているような気がするんですよね。

たなか 自分では、音楽を作るのと似たような感覚で、このゲームを作ったと思う。音楽を作っているときのように、「どういうふうにすれば人の気持ちが動くんかなあ…？」って考えながら作っていました。だから最後まで遊んでもらってエンディングを見たときに、ユーザーが「ああ、こういうことか」って思い、そのとき気持ちの中で何かが動いてくれればうれしいです。

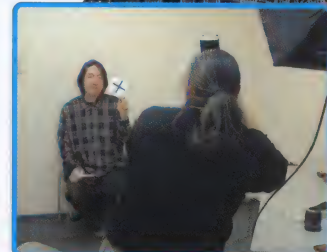
―― ところで、今日初めて、スペクトラムコミュニケーターの実物を見せてもらったんですが、イカすって感じですよね(笑)。

たなか そうでしょう(笑)。自分たちでも画期的だと思いますから(笑)。このスペコミュとソフトの両方で、『ちゃいリアン』だと思っています。

注2) パンクロックの元祖セックス・ピストルズが、代表曲「ゴッド・セーブ・ザ・クイーン」の中で発したフレーズ。

64ドリーム恒例！○×くえすちょん

Q.	回答
ゲーム機の中ではGBがいちばん好き	×
ゲームなしでも生きられる	○
音楽なしでも生きられる	○
曲をあげたい歌手がいる	×
自分は仕事好きだ	×
音楽家というより、ゲームクリエイターだ 「ゲームクリエイターだってことでもないので」	△
大観衆の前で演奏してみたい	○
仕事の夢をよく見る 「ゲームは見ないけど、音楽の夢はよく見るなあ。夢の中で、曲が鳴ってるワケ。それで目が覚めて、今のええ曲やんって。『めざせポケモンマスター』のあるフレーズも、夢の中で鳴っていたメロディだし」	○
自分の商品の売れ行きが気になりお店をのぞく 「CD屋さんは、よくのぞきます」	○
売れたものが正しい	×
自分に厳しい	○
他人に厳しい 「めちゃくちゃ厳しいです(笑)。特に仕事では」	○
世代のギャップを感じることが多い 「考え方の違いのほうが、ギャップを感じますね」	×
京都より東京が好き	○
任天堂の新社屋に興味がある	×
任天堂と仕事で関わりたい	○
ゲームキューブで何か作ってみたい 「そういう機会があったらね」	○

Q ゲームの仕事と作曲の仕事はつながっている ○

苦手なものってありますか？「写真を撮られること。カメラの前で演技するなんて、絶対できひん…」。撮影おつかれさまでした。

はみだしちゃいリアン 「学校の成績でよかったのは理数系…。数学が得意だった。社会なんかは10点とかでしたけど(笑)。美術もよかったような気がするな…。絵を描くのはずっと好きだったし」

少年時代〜任天堂 たなかさんのルーツにせまる

軍歌からクラシックまで レコード好きの少年時代

―― 少年時代は、どのような子供だったんですか？

たなか とにかくレコードが好きでしたね。ソノシート（塩化ビニール製の薄いレコード）も大好きだったし、母が持っていたクラシックのレコードとか、本当によく聴いていたね。蓄音機が家にあったんで、軍歌とか唱歌も聴いていたし。近所のゴミ捨て場にレコードがいっぱい捨ててあったんですよ。それを円盤みたいに投げて遊ぶか、持ち帰って聴くかのどっちかだった。それが4歳の頃。

―― その頃から音楽を勉強されていたんですか？

たなか ヤマハ音楽教室の幼児科に入ったんですが、鼻くそほじくったり、そんなもんでした（笑）。けど、音楽だけはよく聴いていて、レコードプレーヤーを2〜3台潰したんです。それもただ聴くだけではなく、普通のレコードを蓄音機にかけるとどんな音がするのか試したり…。穴が空くんですけどね（笑）。音に対する興味が広くて、そんなことばかりしていましたね。レコードの回転板にゴムのマットがしいてあるでしょ。そのマットをはずして針をおろしたら、ベルのような音がするんです。それがうれしくてね。普通の親だったらやめさせるんでしょうけど、自由に遊ばせてくれたし。あともう少し大きくなってからですけど、どうしても低音をもっと響かせたくて、電気屋さんにステレオを持ち込んでわざわざ改造してもらったり…。友達をよんで、最初は低音をしぼってレコードを聴かせるんですよ。その後で、今度は低音を響かせてかけなおすと、低音がズンッときて、「どうだ、すごいやろう」って（笑）。そういう音響的な聴きかたが好きでしたね。

任天堂に入社 いきなり開発現場！

―― 任天堂に入ろうと思ったきっかけは？

たなか いや、普通に就職活動して…。任天堂以外の会社も受けたんですよ。テレビの制作会社とか。でも、任天堂だとおもちゃが作れて、いちばん気楽そうやったし（笑）。子供のときから任天堂のおもちゃで遊んでいましたよ。光線銃とかマジックハンドとか。小学3〜5年だったかな。

―― 入社当時のお仕事は？

たなか 最初から音の設計ですね。業務用のゲームで使う、音の基板を設計していたんです。ポヨヨンって歩く音とか、ドンドンドンってたたく音なんかは、全部ハードの方で作ってたんです。ソフトのほうでも作ってたんですけど、当時はソフトのほうに作曲する人がいたんで。まあ、当時のゲームはいまのようにBGMなんてなくって、ただピロリローンとかそういうものばかりだったんですけどね。

―― 最初の上司は誰でしたか？

たなか 上村さん（雅之氏＝現開発二部部長。ファミコンの生みの親）。当時はいまみたいにいくつも部が分かれていなくて、同じ部に竹田さん（玄洋氏。現取締役・技術開発本部長。N64やゲームキューブの生みの親）もいらっしゃったし…。最初に関わったのは、業務用の『スペースファイアーバード』（1980年）というゲームです。そのスタッフの中には、宮本さんもおられましたよ。

―― ずっと開発現場で仕事されてきたんですね。

たなか そうやって最初からゲーム開発に関われたのは運がよかったですね。別に、優秀なわけでも何でもなかったんです。だから、いきなり開発現場に入ったことが恐くて、技術系の雑誌をすごく買いまくりました。「いきなり設計しろとか言われて、どないしよう…」と思って、もう見よう見まねでね。でもおかげで、いまでも簡単な回路なら作れるかも。

―― 宮本さんが「当時は素人集団だった」ってよく言ってますよね。

たなか 素人と言うか、10数名の開発部員が自由にのびのびとやっていたと思います。コンピュータは会社に入ってから覚えたんですよ。ツールも自分で作ったし。だから、コンピュータとかCPUまわりの基本的なことは少しはわかるので、それがいまの仕事につながっていますね。入社してから数年の、業務用からゲーム＆ウォッチまでの仕事で、本当に多くのことを学んだと思います。

―― たなかさんの作品リストを見ると、本当にいろいろな仕事をされてますよね。

たなか 任天堂で僕のやってきた仕事は、『マリオ』や『ゼルダ』のようないわゆる王道ではなくて、その当時で言えばかっこ悪い仕事ばかりしてきたのかも（笑）。でも、それはいまにして思えば、「ポケットカメラ」や『ちゃいリアン』につながったし、みんなが言ってくれ

「レコードは捨てないから集まるけど、コレクションはしない。今日持ってきたのはほんの一部で、もっといっぱい持ってるけど、そんなの持ってきたらレコード自慢みたいになるやん（笑）」

幼い頃に聴いていたという、クラシックのレコード。お母さんが音楽好きだったとか

ジャケットを開くとマンガが読めるソノシート。ジャケットの裏側はガムの広告が載っていたりして、音の出るミニ雑誌のような感じ

「ソノシートは、もっといっぱい持っていたけど、なくしてしまったなあ…」。ちなみに同世代のさおヘンは1枚も残っていないらしい

「初めて買った洋楽のレコードは、モンキーズの『すてきなバレリ』。ジャケットをなくしたんで、写真は次に買った『デイドリーム』」

『パックマン』など、業務用ゲームの音楽を集めたレコード。「このレコードが出たとき、ゲームの盛り上がりを実感した」

こちらは『スーパーマリオブラザーズ』などのファミコン音源集。20代後半以上なら、持っている人もいるかな？

『メトロイド』と『パルテナの鏡』を収録したシングル盤。「当時のゲームレコードには、作曲者の名前なんか入らなかった」

元ムーンライダースの鈴木慶一氏と作曲した『マザー2』。CDの最後に、シークレットトラックが隠されている

はみだしちゃいリアン

最近おいしかったものは？「この前食べた、焼き肉かなあ…。でも、そういうのはあまり考えない。だからみんなに『たなかさん、違うことばっかり考えてる』って言われるんやけど（笑）」

る「ゲームっぽくなくて、何か変わっている」というところへもつながったと思うんですね。

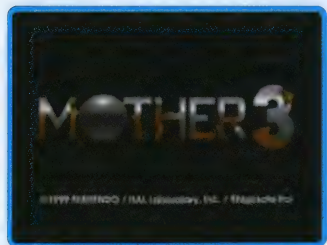
――『マザー』の音楽を担当したことは大きな経験だったんじゃないですか？

たなか 糸井さんと仕事できたことで、別の世界を見られたのが大きかったですね。自分の中に伝統的な任天堂の血を流しつつも、そういった外の血を受け入れたことで、自分が変わっていけた部分が多くあったと思います。

―― そもそも『マザー』の音楽に関わられたきっかけは？

たなか たまたまやったんです。任天堂に『マザー』の話がきたとき、横井さん（軍平氏=ウルトラハンド、ラブテスターからゲームボーイ、バーチャルボーイまで、数々の商品を生み出したおもちゃの父。たなかさんの任天堂時代の上司。故人）に呼ばれて行ったら「おまえやれ」って。

―― なぜ音楽だけが任天堂に？

たなか それはわからないです。でも、外部にはゲーム音楽を作れる人が多くなかったんですね。僕らのようにプログラムまでできる人っていう意味で。だからわりと重宝がられたんじゃないかなあ…。あんまり深い意味はなかったと思いますね。

N64版『3』の開発が中止された『マザー』。最初は、前2作に引き続き『3』もたなかさんが作曲する予定だったとか

宮本さんの厳しさと社長のソウル（笑）

―― 任天堂の中で影響を受けた人はいますか？

たなか やっぱり宮本さん。それから社長かな。

―― 宮本さんから受けた影響は？

たなか 厳しさ。恐いぐらい厳しい人だと思う、仕事に対して。それはもう、入社当時から思っていました。「よく、こんな細かいところにまで真剣になってるなあ」って思えるぐらい、仕事の隅々にまで厳しかった。でも、あれぐらいのエネルギーで仕事しなければ、いまこんなふうにはならなかっただろうしね。

―― 社長からの影響というのは？

たなか うーん、なんというか……。人そのもの…。ソウルを感じますね（笑）。僕にとって、会社で働く喜びって、新入社員が入ってきたらうれしいっていうのと、社長が喜んでくれたらうれしい、という2点に集約されてるんですよ。商品を作ってそれを社長が喜んでくれたら、素直にうれしかったですね。「ポケットカメラ」のときもそうでしたし。

―― 任天堂時代でいちばん楽しかった思い出は？

たなか あんまりないなあ（笑）。楽しかったとか、そういうふうに考えるタイプじゃないんで。入社当時の右も左もわからず必死でやっていたときと、高揚感をもって『マザー』をやっていたときと、最後に「ポケットカメラ」を作っていたときなんかは、やっぱり印象深いですけどね。今思うと、会社に入った2、3年がいちばん印象に残ってるなあ…。相当、濃かったです。

―― 任天堂以外の人で影響を受けた人っていますか？

たなか 人じゃないけど、任天堂の持っている体質というのは、無意識にしみ込んでいるかもしれませんね。あと、自分はレゲエ（注3）とかダブ（注4）が好きで、それを20歳前後の若い頃に聴いてきたことはでかいなあ。音をズタズタにして再構築するというダブの方法論にも影響を受けたし。当然ビートルズとかポップスもよく聴いてきたけど、レゲエにはそういうポップスからは感じなかった部分があったんですよね。今は仕事がらホントにたくさん音楽を聴きますけど、若いときに聴いたレゲエからの影響は大きいかもなあ…。

たなかさんがレゲエを聴き始めた頃に買ったシングルレコード。レーベル部のデザインがかわいいでしょ

――『ちゃいリアン』の次のお仕事は決まっているんですか？

たなか ソフトで1つ2つオリジナルの企画があるんです。それをやろうかなあと。GBアドバンスでね。

―― ゲームキューブのほうは？

たなか N64で作っていなかったかんで…。僕はファミコンレベルの規模のゲームしか作ったことないから、そういう大きなところでのゲーム作りはわからないんですよ。でも、ゲームキューブでも作ってみたい気もしますけどね。

注3）60年代末に、ジャマイカの黒人たちが生みだした音楽。初期の頃は政治的、宗教的要素が強かった。ンチャ、ンチャという、ウラ拍を強調した独特のリズムが印象的。ボブ・マーリーによって世界的に知られるようになった。

注4）すでに録音した曲に、エコーやディレイなどの処理をして、別の曲として作り直すこと。レゲエの世界から生まれた言葉で、何曲も作れないというジャマイカのスタジオの貧しい状況から生まれたテクニック。

たなかひろかず 任天堂時代の作品

■アーケードゲーム
□サウンド基板設計・プログラム

1980	スペースファイアーバード
	レーダースコープ
	ヘリファイアー
1981	ドンキーコング
1982	ドンキーコングJr
1983	マリオブラザーズ
	ドンキーコング3

■ゲーム＆ウォッチ
□ゲーム企画・プログラム

1982	ミッキー＆ドナルド
	ドンキーコングJr
1983	マリオズセメントファクトリー
	スヌーピー
	ポパイ
	マリオズボムアウェイ
	スピットボールスパーキー

■ファミコン
□音源ハード開発・作曲・プログラム

1984	ワイルドガンマン
	ダックハント
	ホーガンズアレイ
	アーバンチャンピォン
1985	レッキングクルー
	バルーンファイト
	ブロックセット（ロボット）
	ジャイロセット（ロボット）
1986	光神話パルテナの鏡（ディスク）
	メトロイド（ディスク）
1988	ファミコンウォーズ
1989	マザー
1990	ドクターマリオ
	ナイトムーブ

■ゲームボーイ
□音源ハード開発・作曲・プログラム

1989	スーパーマリオランド
	役満
	テトリス
	ゴルフ
1990	ドクターマリオ

■スーパーファミコン
□作曲・プログラム

1992	マリオペイント
1994	マザー2

■その他
□商品企画開発

1998	ポケットカメラ
	ポケットプリンタ

Collection

右はエレコンガ（1970年）。上部のキーをたたけば、対応した電子音が鳴る仕組み。どちらもたなかさん入社のはるか昔に、横井軍平氏が開発したもの

たなかさんの任天堂レアグッズコレクションより。左はラブテスター（1969年）。男と女が2本の線の両端を握り、手をつなぐと2人のラブ度（笑）がわかるナイスなおもちゃ

レアなかんじ…

はみだしちゃいリアン

「ラブテスターは、ずっと欲しかったんやけど、どこにも売ってなかった。あるとき任天堂の近くのおもちゃ屋さんに売っているっていうのを聞いて、急いで買いにいった」

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ 第55回

なんともキリのいい55回目にして、ついに64ドリーム最後の「質問箱」を迎えました。もちろん「ニンテンドードリーム」に変わっても、読者さんのギモンがある限り、このコーナーは100回、200回をめざして続いていきます。てなわけで、任天堂の広報さん、今月もキレのいい回答をどーぞヨロシク。

こんげつのナビゲーター

サオヘン

左尾昭典(さおあきのり)。64ドリーム編集長。1957年福岡県生まれ。GBAをローソンで予約。でも「ちゃいリアン」に激ハマり中なので、当分はGBCも手放せそうにない。

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

任天堂キャラクターずかん 7

CHARACTER DATA FILE — No.7

デイジー

英名／DAISY

『スーパーマリオランド』(GB/1988年)で、エイリアンにさわられる役としてデビュー。その後、ゲームソフトに登場する機会がなかったが、『マリオテニス64』(N64/2000年)で華麗に復活。「デイジー」と名付けたのはアメリカ任天堂のスタッフという話だけど、なぜ「デイジー」なのかは不明。

こんげつのワンショット

任天堂の新社屋はとにかく広い。おまけに立方体だから、「どっちにエレベーターがあったんだっけ?」と迷う人も少なくないんだとか。そこで天井に…。

Question 1 イベント

次世代ワールドホビーフェアはどうでしたか?

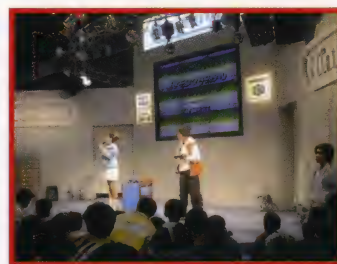
千葉県・風来のデレンさん

入場制限になった会場もあったようですね。

大阪ドーム会場(1月28日)では、2～3時間も並ぶ時間帯があったほど混雑したようです。これまで大阪では、2日間開催だったのが、今回は1日限りになってしまったことが混雑の原因のひとつみたいですね。なかには3時頃に会場に入って、閉館する1時間後には外に出なければならないお客さんもいたようで…。任天堂はホビーフェアの主催者ではありませんが、本当にお気の毒に思います。任天堂が出展したソフトは『ミッキー～』と『マリオパーティ3』『カスタムロボV2』だったんですが、モバイルアダプタGBのコーナーに興味を持っていただいた方も多かったようですね。お客さんが自分のケータイを持ってきて、「これ、つながりますか?」と聞いてくることも少なくなかったようですよ。(広報)

モバイルアダプタGBは、トイザらスや携帯電話ショップなど限られたお店でしか売っていないので、見たことがない人も多いはず。でも、2月10日よりイトーヨーカドー、ジャスコ、ダイエーの3店でも販売がスタートしたのだ。また、わからないことがあったら、任天堂モバイルセンター(☎ 0077-78-0300)に相談してみよう。フリーコールだから、電話代は無料だぞ。

モバイルアダプタGBのステージ。期待のGBアドバンスが出展されなかったのがちょっと残念

ハミダシおわび 先月号の「キャラクターずかん」で、「ピーチ姫のデビュー作は『ドンキーコング』」と書きましたが、ドンキーに連れ去られたのは「レディ」で、デビューしたのは『マリオブラザーズ』でした。ごめんなさい(サオヘン)

Question 2　モバイルアダプタGB

任天堂が新聞広告を出すって久しぶりでね。

福岡県・ケロさん

モバイルアダプタGBの広告ですね。

前回、任天堂が新聞広告を出したのは、1999年はじめの「ゼルダ人口、6000000」以来ですから、およそ2年ぶりのことですね。モバイルアダプタGBという商品は、小さなお子さんが自分のお小遣いで買える商品ではありませんから、お父さんやお母さんにも仕組みをしっかり知っていただきたいということで、新聞各紙に全面広告を掲載したんですね。(広報)

ゲームの広告が新聞に載るってほとんどないよね。これって、新聞を読む若い人が減ってきてるからかな。テレビだけじゃなく、もっと新聞広告が増えるといいなあ。

新聞各紙にモバイルアダプタGBの広告が掲載されたのは1月27日の朝刊。関東地方が大雪に見まわれた日。この広告の効果で、任天堂モバイルセンターの電話が一時的にパンクしたとか

Question 3　ゲームボーイアドバンス

ケータイ一体型のゲームボーイはどうなったの?

茨城県・中川勝行さん

当分は出ないでしょうね。

携帯電話というのは、普通に買うと3万円くらいする商品なんです。それにGBアドバンスの機能を合体させるとなると、4万円近い高額な商品になってしまうんですね。それではゲーム機として、あまりに高すぎるわけで…。なので、一体化するとしてもまだまだ先のことになるでしょう。ユーザーのみなさんにとっても、価格が高くなるより、5800円のモバイルアダプタGBで遊んだほうがいいでしょうしね。(広報)

朝日新聞に「次世代ゲームボーイと携帯電話を一体化して発売する方針」という記事が出たのは、2000年3月26日のこと。それで一時は、「新ハード(GBアドバンス)は携帯電話になっちゃうの? 電話代はどうなるの?」などと心配した時期もありましたね。

Question 4　イベント

東京ゲームショウに参加するというのは本当?

兵庫県・後藤幸也さん

参加するといってもいろんなカタチが…。

東京ゲームショウに対して「協賛」というスタイルは変わらないのですが、これまでのように金銭面での協力だけでなく、今回は少しばかり広げて、GBアドバンスの本体および什器(試遊台)も貸し出すことになったんです。任天堂がブースを持ったり、ソフトを展示するわけではありませんが、「元気のいい携帯型ゲーム機のコーナーを設けたい」との要望を受け、また多くのサードパーティのメーカーさんがソフトを出展しますので、協力することになったわけですね。(広報)

東京ゲームショウで、今回も任天堂のソフトが1本も遊べないのはとても残念。でも、前から言っているように、任天堂はアメリカで開催される5月のE3で、ゲームキューブやGBアドバンスを出展する予定になっている。それも、「例年にない大がかりな発表会を開く」というウワサもあるのだ。だから、当たり前のことだけど、開発者や広報の人たちはその大イベントに向けて、じっくり準備をしているわけで、ここでいきなり東京ゲームショウに出展するというのは、なかなか難しいことなんだろうね。

Question 5　ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスを簡単に手に入れる方法は?

福岡県・ベニオクンさん

予約していただくしかないですね。

ローソンさんや大手の流通チェーン店では、2月上旬から予約をスタートしたところもあったようですね。発売日に確実に手に入れたい人は、お近くのお店で予約ができるのかどうか、確認をとっていただいたほうがいいでしょう。というもの、前からお話しているように3月中に出荷できるのは100万台なんです。ところがすでに270万台の注文をいただいていまして、予約をしないと発売日に手に入れるのはちょっと難しいかもしれないんです。6月からは、全世界が対象ですが、月産200万台体制で出荷する予定ですから、焦らないようにお願いしたいですね。

GBアドバンスは、21世紀を迎えたばかりのゲーム業界にとって最初の大型商品。関係者の期待も大きいだけに、予約ができたとしても、発売日にゲットできないことも十分ありえるのだ。覚悟しておこう。

ローソンでの予約は2月9日からスタート。これから予約の人、まだ間に合うといいのだけど

Question 6　ゲームボーイアドバンス

今後、GBアドバンスのボディカラーは増えますか?

大阪府・DEEさん

発売する時期はわかりませんが…。

ボディカラーのバリエーションはもちろん増やす予定です。GBカラーの色が結果的に20数種類になったように、GBアドバンスも発売時の3色から徐々に増えていくことになるでしょうね。3月21日に発売する3色が、男の子の好みに近いという意見もあって、「女の子向けのカラーもほしい」という声もあがってきているんです。ただし、いつ、どのような色が出てくるといったことについては、まだ何もわかりません。発売後の状況を見ながら決めていくことになるんでしょうね。(広報)

3色のなかで最初に決定したカラーはバイオレット。これって、ゲームキューブのカラーに合わせたからなんだそうだ。詳しくは毎月新聞の「開発者質問会レポート」(97ページ〜)を読んでね。

ハミダシ質問箱

山内社長はいつごろ引退するのですか? とても心配です。(石川県・反乱軍マリオさん)

今年の新ハードの投入を見て、来年が引退の時期じゃないかと本人は言っていますね(広報)

ハミダシ質問箱

GBアドバンスでもソフトのケースはつかないの？（栃木県・アヤコアドバンスさん）

つかないことになっています。GBカラーと同じで環境に配慮してのことなんですが…（広報）

Question 7 ゲームボーイアドバンスソフト

GBアドバンスで『ポケモン』を作っていますか？

埼玉県・マコパンチさん

もちろん開発しています。

ただ、これまでのRPGの『ポケモン』と互換性をもつものになるのか、それとも全く新しいシリーズになるのかは何もわからないですね。あと、山内社長のコメントとして、GBアドバンス版の『ポケモン』が「8月に出る」というような記事がインターネットで紹介されたようですが、取材記者が誤解したようで、時期的に全くありえない話ですね。（広報）

そのインタビューでは、今年のクリスマスにニューヨークとロンドンの2カ所で、ポケモンセンターがオープンすることが明らかにされている。もし、そのオープンのタイミングに合わせて『ポケモン』の新作が発売されれば、グッドタイミングなんだろうけど。

ポケモンを「ブーム」ととらえる人が多いようだけど、それは大間違い。マリオと同じように、ポケモンもまた、これから何年もずっと僕らを楽しませてくれるはず（写真はポケモン3周年のマーク）

Question 8 ゲームボーイアドバンスソフト

どうして『マリオカートアドバンス』が発売延期になったの？

埼玉県・中井裕二さん

延期になったわけではありません。

もともと「同時発売」とは一度も発表したことがないわけですからね。でも、スペースワールドで公開したので、「同時に出るんじゃないか」と思われたんでしょうね。実際はどうなるかわかりませんが、1本のカートリッジで4人対戦するイメージや、GBアドバンスの能力を見ていただくのに相応しいソフトだったからこそ出展したわけです。ただ、商品として出すからには、しっかりゲーム性を高める必要があるわけで、発売まではもう少し待ってくださいね。（広報）

国内のN64ソフトでいちばん売れたのが『マリオカート64』だったことを考えると、GBアドバンスでもこのソフトの発売を楽しみにしている人も多いんでしょう。きっと夏までには発売されると思うんだけど…。

専用通信ケーブルがあれば、1本のカートリッジで4人対戦のできる『マリオカートアドバンス』

Question 9 ゲームボーイアドバンス

『くるくるくるりん』のイラストを描いたのは誰？

神奈川県・サオヘン

任天堂の小田部羊一が描きました。

小田部は、古くは「アルプスの少女ハイジ」などのアニメを手がけて、任天堂に入社してからは、スーパーマリオなどのイラストを描いたりしてきたんです。最近はポケモンのアニメーション監修の仕事でも有名ですよね。（広報）

小田部洋一さんは知る人ぞ知る、アニメ界の大御所なのだ。あの、「もののけ姫」の宮崎駿監督と一緒に、たくさんのアニメを作ってきたんだよ。

『くるくるくるりん』のキャラクター、ヒヨコリン。CMにも登場するかも？

Question 10 コマーシャル

GBアドバンスのCMはどうなるの？

大阪府・ニセ本郷64さん

方向が変わってきていますね。

先月は、同時発売ソフトのCMを個別に作るような感じでお話しましたが、実際は共通のイメージで制作することになりました。ゲームの対象によって出演者は異なりますが、小学生の女の子から、30代の男の人まで、15人くらい登場しています。10カ所くらいでロケをしたんですが、BGMが共通なので、どのCMを見ても、「GBアドバンスのCMだ」とわかっていただけると思いますよ。（広報）

GBアドバンスのCMがスタートするのは、この64ドリーム最終号が発売される「2月21日頃」なんだとか。いよいよ、携帯ゲーム新時代の幕開けです。

Question 11 ゲームボーイアドバンスソフト

『マジカルバケーション』を作っているのはどこ？

神奈川県・タンボさん

ブラウニーブラウンです。

任天堂が出資して、スクウェアさんで『聖剣伝説』シリーズを制作してきたスタッフと昨年作ったばかりの会社です。『マジカルバケーション』の発売日は未定になっていますが、ぜひ楽しみにしていただきたいですね。（広報）

ブラウニーブラウン（略してブラブラ）って、覚えやすい社名だよね。「ブラウニー」は働き者の妖精のことで、「ブラウン」がその妖精の名前なんだとか。ブラウンというだけあって、茶色がイメージカラー。詳しくはブラブラのホームページをご覧あれ（http://www.br2.co.jp）。

夏休みの魔法学校が舞台になっているRPG、『マジカルバケーション』。発売が今年の夏に間に合うよう、ブラブラのみなさん、がんばってください！

Question 12　ニンテンドウ64ソフト

『どうぶつの森』に期待していいですか？

愛知県・白樺結さん

どーぞ期待してください！

このゲームの最大の魅力は、家族や友達とコミュニケーションができることなんです。今回、コントローラパック同梱版(6800円。ソフト単体は5800円)を発表しましたが、このコントローラパックがあれば友達のキャラを自分の村に住まわせることができたり…。それに、ゲームのはじめは「ひとり暮らしをはじめよう」という感じで、自分の家を建てて、いろんな動物たちとの出会いもあって…と、導入部分から楽しんでいただけるソフトになっているんですよ。(広報)

「何種類の動物がいるの？」(千葉県・まぐまぐさん)という質問も。それについては「まだ秘密」とのこと。それに、同じクマのキャラクターでも、いろんなタイプがいるみたいですよ。

N64ソフトが激減するなかで、ホントに楽しみなのが『どうぶつの森』。発売日が4月に延びてしまったのがちょっと残念

Question 13　ニンテンドウ64ソフト？

『ダイナソープラネット』はどうなっているの？

東京都・デルタさん

詳しい報告は受けていません。

何しろイギリスのレア社が作っているソフトですから、事情がよくわからないんです。でも、海外の関係者の話によると、「N64ソフトとして出そうにない」というようにも聞いています。申し訳ないのですが、それ以上のことは何もわからないんですね。(広報)

レア社が発表したものではないので、確定情報ではないのだけど、海外のサイトでは「『ダイナソープラネット』がゲームキューブに変更」という憶測記事が出てたのだ。『ダイナソー』はキャラがいっぱいしゃべるソフトだし、ロムカセットで出すより、1.5ギガの光ディスクで発売したほうがいいのかも。

壮大な物語が楽しめそうな『ダイナソープラネット』。開発ハードや発売時期などは、たぶんE3でハッキリするでしょう

Question 14　ニンテンドウ64ソフト

『罪と罰』は海外で発売しないの？

兵庫県・ゆだんロボさん

その予定はないようですね。

アメリカの関係者の間では、「アメリカでも発売してほしい」という声もあるように聞いているんですが、いまのところその予定はないようですね。(広報)

正式な出荷本数は発表されていないので、断言はできないけれど、任天堂発売のソフトとしてはとても苦戦しているように見える『罪と罰』。ゲーム雑誌を作る立場で言うと、何よりも発表から発売までの期間が短すぎたと思うのだ。ある程度時間をかけてユーザーに対して認知度を上げ、発売前に盛り上がるような流れを作れれば、違った結果になっていたんだろうけどね。よくできたソフトだけに…。

読者からの手紙を読んでもわかるけど、濃いファンが多い『罪と罰』。セリフが英語なので、海外での発売は技術的に難しくないんだろうけどね

Question 15　ニンテンドウ64ソフト

『バンカズ3』は出るんですか？

神奈川県・桜井彩子さん

これもレア社のソフトですからね。

だからどうなるかわからないですけど、ラスボスのグランチルダが「3でしかえしを」と言ってるので、きっと出るんでしょう。それに『バンカズ』は人気の高い3Dアクションゲームですし、固定のファンも多いソフトですから、どのハードで続編が出るのかはわかりませんが、きっと『3』も発売されると思いますよ。(広報)

バンジョーは、ドンキーとは違って完全にレア社オリジナルのキャラクター。だから、任天堂系とはいっても、情報がつかみにくいところがあるようだね。でも、おそらくゲームキューブで、もっと進化したバンジョーに会えることになるんでしょう。

グランチルダさん、次回はゲームキューブでのリベンジ、楽しみにしています

Question 16　ゲームソフト

発売中止になったソフトはどうなるのですか？

新潟県・高橋和也さん

ケースバイケースですね。

ゲームキューブのような新ハードに向けて作り直す場合もありますし、もとのソフトの一部分を別のソフトづくりに生かすこともあります。なので、発売中止になったからといって、まったくムダになることはないんですね。それに、開発ノウハウも社内に残るわけで、それらの経験は次のソフトづくりに役だっていくわけです。(広報)

読者のなかには「できあがったソフトは全部発売して」という人もいるんでしょう。でも、1本のソフトを世に出すためには、パッケージや取扱説明書を作ったり、宣伝広告や営業活動でたくさんのお金がかかるのだ。その結果、もしゲームが売れなければ、会社が困るでしょ。それに、発売条件がそれだけ厳しいからこそ、「任天堂ソフトはいつ遊んでも楽しい」という高い評価を得られるんだと思うんだよね。

ハミダシ質問箱

ゲームキューブソフトの開発会社は何社くらいですか？(大阪府・PRさん)

参入している会社の数は公表していません。これはGBアドバンスの開発会社についても同じですね(広報)

Question 17　64DDソフト

結局『ゼルダDD』はどんなストーリーだったの？

広島県・天然風来人さん

ストーリーは変わりません。

『ゼルダDD』は『時のオカリナ』のカセットに対応して遊ぶようになっていましたので、ストーリーは同じだったんです。ただ、ダンジョンのなかの様子や、謎解き部分だけを変えて、64DDのディスクからデータを読み込んで遊ぶようにしていたわけですね。『ゼルダDD』は残念ながら発売されなかったわけですが、前の回答でも言ったように、そこで練られたアイデアは次の作品にきっと生かされると思いますよ。（広報）

☞ というわけで、楽しみになってくるのがゲームキューブ版の『ゼルダ』。ディレクターの青沼英二さんも、「スーパームジュラにしようと頑張っている」（64ドリーム2月号）とコメントしているので、期待しましょう（注：「スーパームジュラ」とは「『ムジュラの仮面』を越えた作品」という意味。なので、そのまま『ムジュラ』の続きの作品のように誤解しないでね）。

2月27日にはGBカラーソフト『ふしぎの木の実』の2作がいよいよ発売されるぞ。編集部では攻略本を作ってるので、よろしくです

Question 18　ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのAメモリって何ですか？

埼玉県・松本一紀さん

Aが何の略なのかはわからないのですが…。

主に、音とか映像のために使われるメモリのことです。このAメモリによって、映像や音楽が豊かに表現できるようになるというわけです。ただAメモリの機能はそこに限定したものではなく、クリエイターが用途を決めることもできるので、それ以外の目的に使うことができるようになっているんですね。（広報）

☞ メモリというのは、ゲームソフトのデータをゲーム機のほうで読みとる場所のこと。メモリの容量が大きければ大きいほど、より豊かな表現が可能になるというわけ。『ムジュラの仮面』でメモリー拡張パックをつけることによって、敵キャラの数を増やすことができたのは、そういう理屈からなのだ。

『時のオカリナ』での草競馬では2頭しか馬を出せなかったのが、『ムジュラ』では3頭に。これも、メモリー拡張パックがあればこそできたこと

Question 19　ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブを成功させる自信がありますか？

岩手県・マシカさん

成功させなきゃアカンですよね。

ゲームキューブのソフト開発者は、これまでにないゲームを作ろうということで全力で取り組んでいますし、新ハードが成功するかどうかというのは、もはや任天堂だけの問題じゃなくなっているんです。もし、ゲームキューブが成功しなければ、家庭用ゲーム機のマーケットそのものの存在が問われかねないわけです。そのような危機的な認識をもちながら、頑張ってソフトを開発しているので、きっと発売時期から魅力的なソフトラインナップがそろうことになるでしょう。期待してください。（広報）

☞ このところ、明るい話題の少ないゲーム業界。でも、いろんなマスコミ記事を読んでいると、「やっぱりゲームは任天堂だよね」という論調が確実に増えてきている。2001年はGBアドバンスとゲームキューブの2段ロケットで、ゲーム業界に重くのしかかる暗雲をスッキリ吹き飛ばしてほしいものです。

Question 20　ポケットモンスター

ピカチュウがユニセフのCMに出ているんですね。

埼玉県・ぴかまにあさん

はい、協力しました。

日本ユニセフ協会から「子どもたちに親しみやすいキャラクターのポケモンを、広告に使いたい」という依頼を受けたんです。子どもの権利を守ろうとするユニセフの活動に、ポケモンが参加できるのは素晴らしいことですよね。それで協力することになったわけですが、グッズを販売したり、あるいはポケモンを使って寄付をお願いするようなことについては制限を設けさせていただいてます。

☞ 残念ながら、ユニセフのピカチュウCMは昨年いっぱいで終了したようです。今後も放送の予定がないということで、ちょっと残念。

「みんなの笑顔」編。15秒と短いCMだったのだけど、アニメーションがとてもよくできていたのだ

ハミダシ質問箱

『ポケモンクリスタル』はどのくらい売れましたか？（神奈川県・黄色ネズミさん）

2000年中に210万本を出荷しました。モバイルアダプタGBを使えば遊びが広がるので、長く遊んでいただきたいですね。

Question 21 ゼルダの伝説

どうしてゼルダシリーズをアニメ化しないんですか？

愛知県・灰原つなぐさん

みなさん観たいんでしょうけど…。

アニメ化の話がまったくないとは言いませんが、実現するのは難しいでしょうね。というのも、N64版やゲームボーイ版の絵を比べてみても、タッチがぜんぜん違うわけです。それに、いったんアニメ化してしまうと、ユーザーにイメージが定着してしまって、開発者がそこから抜け出せなくなるんです。そのことがゲーム作りの足かせになるとすれば、本末転倒ということになるんですね。(広報)

アニメの影響力はとても大きい。もし、アニメで初めてゼルダを知った人が、後にゲームをプレイして、「これはゼルダとは違う」なんてことを言い出したとしたら、とてもおかしなことでしょ。それに、アニメの放送が半年くらいで打ちきられるようなことになったら、多くの人は「ゼルダが終わった」と思うはず。これからもずっとゲームとしての『ゼルダ』を楽しみたいのなら、アニメ化をあまり望まないほうがいいかもね。

Question 22 ゲームのてんさい

宮本さんのようになるにはどうしたらいいの？

北海道・深井雄太さん

ムリです…（笑）。

やっぱり、宮本は宮本なんです。宮本本人もきっと「君にしかできないことをやれ」と言うと思うんですね。もし、優れたクリエイターになりたいならば、偏ったことをせず、幅広く勉強をしたり、一生懸命遊んで、興味のあることはとことん極めて、キミにしかできないことを見つけることが大切でしょうね。それに宮本は、「いまとても役に立っていることは、子どもの時から創作活動をしてきたことだ」と言っています。それもただモノを作るだけでなく、「自分で作ったものを人に見せることが大切だ」と言っています。つまり「自分の作品を人に批判してもらえ」と。それがどんなに悪い評価であっても「自分で受け止めることが大切だ」と言ってましたよ。

宮本さんがよく口にするセリフは「きもちいいでしょ」と「うれしいでしょ」。つまり、自分の作った作品が、他人にどのように受け止められるのかを第一に考えてる人なんです。自分だけが楽しい自己満足では、いい作品は作れないということなんですね。

新社屋の宮本さん。日テレ系の「スーパーTV」（2月12日）に出たはずだけど…、みんな観たかな？

Question 23 にんてんどうのれきし

任天堂ができて今年で何年目ですか？

新潟県・柏木あやめさん

112年目に入りましたね。

任天堂が創業したのは明治22年（1889年）9月23日です。もともとは京都市下京区に本社や工場をもっていまして、当時はそこでトランプや花札を作っていたんですね。その後、昭和27年（1952年）に旧社屋のある東山区に移り、そして昨年、現在の南区に移転したというわけです。(広報)

サオヘンの誕生日は任天堂の創立記念日と同じなのだ。ま、それはさておき、「質問箱」の取材のあと、下京区にあるという創業地を訪ねてみました。京都駅からテクテクと、およそ30分ほど歩いて発見！ 見るからに古い建物で、大正時代に建てられたんだとか。とても歴史の重みを感じる、風格のある石造りの建物でしたよ。それでは、来月は「Nintendo DREAM」でお会いしましょう！

気分は聖地巡礼。任天堂ファンなら、この建物の前に立つと、厳かな気持ちになれるぞ

正面玄関の写真。現在は任天堂の保険を扱う「福栄」という代理店が入っているんだとか

玄関右のプレートには、昭和の中頃まで使われていた「山内任天堂」の社名が。右から読むのだけど、カタカナだけは左から

ハミダシ質問箱

サードパーティにソフトの開発機材を渡す条件は？（埼玉県・マコパンチさん）

条件はありません。「こんなソフトを作りたい」という企画書を提出していただいて合意すればいいことになっています（広報）

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03（3230）0675

またまた、伊藤あしゅらさんの登場です（本人、うれしいだろうなあ。2月号の時も喜んでいたし）。おなじみ埼玉県の松本郁子さんの作品です

64DREAM Monthly News
毎月新聞
The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

TOP NEWS セガが任天堂ハードに正式参入!!

1月24日、「セガ、ドリームキャスト(以下DC)を3月で生産中止」というニュースが日経新聞に掲載された。セガは、4期連続の赤字決算見込みで、「セガ再建の道はDCから撤退し、ソフト事業に特化すること」とは以前から言われていた。この記事に対して、セガは「DC事業は継続する」という内容のリリースを発表したが、1月31日に、「3月をもってDCの生産を中止、また、任天堂のGBアドバンスやソニーのPS2向けにソフトを供給していく」ことを正式に明らかにした。確かに、DCはもちろん、サターンやメガドライブで発売された膨大なソフトをもつセガは非常に魅力的だ。事実、株式市場ではこのニュースを好感し、セガの株価は急上昇した。むろん、200万台以上といわれるDCの在庫整理や、撤退にともなう莫大な損失の発生という問題もあるが、DCの本体価格の値下げ（3月1日から9900円）や大川社長の850億円という巨額の個人資産の投入など、着々と様々な手を打ち始めている。今後のセガの動向は大いに注目したい。

セガに関するニュースがさまざまな新聞で報道された。1兆円規模ともいわれるゲーム業界へのマスコミの関心の高さがうかがえる

1月24日の記事をきっかけに1000円前後だったセガの株価が一気に2000円まで急上昇したのだ

セガソフトの今後の展開

セガから正式に発売が発表されたGBアドバンスソフトは3タイトル。だが、今後さらにタイトル数は増えていくはずだ。また、任天堂と協議中という、ニンテンドーゲームキューブへのソフト供給も間違いなくあるだろう。長年任天堂ハードの雑誌を作り続けた我々にとってはうれしい限りだ。さらに期待したいのは、新作だけでなく、サターンやメガドライブで発売された名作の復活だ。すでに、プレステ向けに『ソニック』シリーズなどが、リニューアル移植されるという計画を発表している。GBアドバンス等でも、過去の名作をプレイできることを期待したい。

正式発表された3タイトル

チューチューロケット! 3月21日発売予定
ソニックチーム開発のドタバタアクションパズルゲーム。かわいいネズミ達をうまく誘導してロケットで脱出させる。4人プレイヤーバトルなど、GBアドバンスならではの新要素も満載（45ページに紹介記事あり）。

ぷよぷよ（仮） 夏予定
累計本数1000万本以上の販売実績を誇る落ちものアクションパズルゲームの元祖。今年で10周年をむかえる、ロングセラータイトルの世界がGBアドバンスでさらにひろがる。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス（仮） 秋予定
91年の登場以来、全世界で1500万本を超える大ヒットとなった『ソニック』シリーズ。生誕10周年をむかえる2001年に、ソニックは新たなフィールドに旅立つ。アメリカでのGBアドバンス発売に合わせて、日米同時発売の予定。

セガ参入でゲーム業界はどうなる?

ゲームメーカーとしてのセガの魅力は新作ソフトの高い開発力と、膨大な数のソフトを有していることだ。今後、セガのライバルは、任天堂やソニーでなく、コナミ、ナムコ、エニックス、スクウェア、カプコンなどが考えられる。セガがゲーム業界に大きな刺激をあたえる起爆剤になりそうだ。しかし最近は、開発費の高騰とヒット作不足で、各社とも経営がきびしくなっている。巨大なセガの方向転換で、ゲーム市場の拡大を大いに期待すると同時に、競争激化で、ゲーム会社の淘汰、再編が一気に進む可能性も否定できない。

SEGA®

セガのロゴを本誌で紹介するとは夢には思わなかったです。ゲームファンとして、すなおに喜びたい

スクウェアのGBアドバンス参入の可能性

セガのニュースより一足早くGBアドバンスへの参入希望を明らかにした会社があった。スクウェアだ。1月22日、スクウェアはアナリスト向けの経営戦略説明会で、FFシリーズを核とした事業戦略を明らかにした。スクウェアはこの場で、GBアドバンスへの参入希望を示唆したのだ。『FF10』の発売延期で、今期赤字に転落するスクウェアは、何としてでもGBアドバンス参入を実現したいようだ。しかし、セガの場合と異なり、任天堂はスクウェアの参入を否定している。「あらゆる努力を続けていく」というスクウェアに逆転の秘策はあるのだろうか?

●はみだしNEWS● 先月号の64ドリーム3月号36ページで、モバイルアダプタGBの価格が9800円になっていましたが、正しくは5800円です。お詫びして訂正いたします。ごめんなさい。

マリオクラブおすすめ！ 今月のおすすめソフトはコーエーのサムライキッド

マリオクラブとは任天堂内で組織された、ソフトの評価チームのこと。実際にソフトをプレイして、ソフトの評価はもちろんのこと、バグチェックなど任天堂のハードで発売されるソフトは全てここでチェックされる。ここで高得点を得たソフトは、任天堂から「マリオクラブおすすめソフト」として、編集部に紹介文が送られてくるのだ。64ドリームでは、毎回その内容を紹介しているので、ソフトを購入するときの参考にしてね。

サムライキッド GBカラー専用 発売元：コーエー ジャンル：ACT

「妖怪王」にのっとられた「ヒノモトの国」を救うため、プレイヤーは「ホムラ丸」となり、妖怪を退治していくアクションパズルゲーム。登場するキャラクターがコミカルに描かれており、視覚的印象は良い。また、『ヒョウタン』『カタナ』『オウギ』といった特性の異なる3種類の武器をつかい分ける要素があり、敵キャラクターや仕掛けの配置などのステージ構成も武器の使い分けを活かしたものとなっている。そして、ステージごとに、タイムアタック、『ハート』『こばん』などのアイテム収集の要素や、それらの内容を評価するシステムがあるなど、再挑戦意欲を高める要素が盛り込まれており、全体的に満足のできる内容となっている。

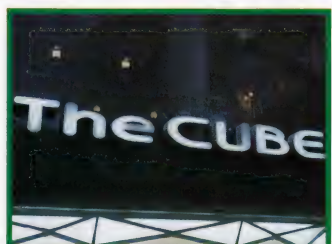
こんな風に敵を石に変えてしまうこともできるのだ

ニュース 予約はすでに270万台。発売日に手に入るのかが心配なGBアドバンス

1月29日、任天堂の山内溥社長はブルームバーグニュースのインタビューに応じ、3月21日発売予定のGBアドバンスの受注台数がすでに270万台に達していることを明らかにした。また、任天堂からGBアドバンスと同時発売される4本のソフトも140万本の注文を受けているそうだ。任天堂は3月に100万台を出荷、それ以降は出荷台数を増やしていき、来期中には2400～2500万台を出荷する計画とのことだ。初回出荷台数をはるかに上回る注文が殺到しているGBアドバンス。対応ソフトもすでに50タイトル以上が明らかになっており、ソフトメーカーの期待も非常に高い。発売日に手に入れられた人はラッキーかもね。

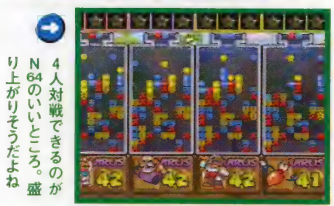
ローソンやイトーヨーカドーで予約を受け付けていたけど、うまく予約できたかな？

毎月新聞特派員のコーナー ～The-CUBE～

今月は自らが特派員となって見つけたものを、報告するぞ。先日、任天堂の取材で京都を訪れた時に、JR京都駅でやたらと気になったのが「The CUBE」の文字。実は駅にあるショッピングセンターが「The CUBE」なのだ。修学旅行などで京都に行く人も多いだろうから、気になる人は、立ち寄ってみてはいかがかな。

JR京都駅の北側にあるのですぐにわかると思うぞ

ホームページ 『ドクターマリオ64』の画面を発見!! 日本でも発売の可能性はあるのか？

発売予定のN64ソフトもメッキリ少なくなってしまったが、ホームページで（ign64.ign.com/）楽しみなN64ソフトを発見したので紹介するぞ。タイトルは何と『ドクターマリオ64』。ファミコンやゲームボーイで大ヒットしたパズルゲームだ。N64版では4人対戦ができるようになっているようだぞ。アメリカでは4月に発売が予定されているとのこと。N64最後のマリオが登場するゲームとして、日本でもぜひ発売してほしいよね。

一目で『ドクターマリオ』とわかるおなじみの画面だ

4人対戦できるのがN64のいいところ。盛り上がりそうだよね

イベント 「第5回日本ゲーム大賞」のノミネート作品が決定!!

2000年1月1日から12月31日までに日本国内で発売された全作品を対象にした、「第5回日本ゲーム大賞」のノミネート作品が決定したぞ。これは、一般投票およびCESA会員各社の投票によって決定したもので、「大賞」の他にも、「部門賞」、「最優秀ニューウェイブ賞」、「海外作品賞」の各ノミネート作品も決定しているのだ。「大賞」のノミネート作品となる「優秀賞」5作品の中には、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』も含まれているぞ。さらに、『ゼルダの伝説』は、「部門賞」のゲームデザイン賞と、シナリオ賞にもノミネートされているのだ。なお各受賞作品の発表・表彰式は3月29日に東京国際フォーラムで開催される。もちろんこの表彰式のもようは、本誌でも詳しく紹介するのでお楽しみに。

大賞ノミネート作品

ゲーム名	メーカー名	ハード名
高機動幻想ガンパレード・マーチ	ソニー・コンピュータ・エンタテインメント	PS
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	任天堂	N64
ドラゴンクエストVII ～エデンの戦士たち～	エニックス	PS
ファイナルファンタジーIX	スクウェア	PS
ファンタシースターオンライン	セガ	DC

ニュース GBアドバンス開発者への質問会が任天堂新社屋で開かれたぞ！

ゲーム雑誌の編集者を集めた、GBアドバンス開発者への質問会が、1月29日に開催されたのだ。もちろん64ドリームからも参加して、開発裏話をたっぷり仕込んできたぞ。この模様は97ページから詳しく紹介しているので、じっくり読んでね。

さてこれは何でしょう？ 答えは98ページ

●はみだしNEWS● NTT出版から『ファイアーエムブレム』のトレーディングカードが発売されるぞ。詳しくはホームページをチェックしよう。www.nttpub.co.jp/

●はみだしNEWS● 新しく4コマの連載が決まった美鈴秋（みすずあき）さんは、「リンクのコスプレで有名な人」って言ったらピンとくるんじゃないかな？ ファンレターやご質問は編集部までどんどん送ってね。

みすずのコスプレ道場

by美鈴秋 Vol.1～自己紹介～

←高校の頃(某アニメ誌で)

注）多少の脚色はありますが、すべてノンフィクションです

美鈴秋（みすずあき）

3月31日生まれ。本職はイラストレーター。コスプレをすると「動く待ち合わせ場所」として友達たちに重宝される。

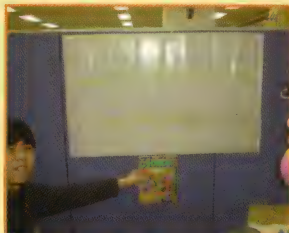
今月の「任天堂ゲーム攻略本」

64DREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本

64ドリーム編集部とNintendoスタジアム編集部が協力して作っているのが、右上のマークが目印の「任天堂ゲーム攻略本」シリーズだ。2月2日発売の『ポケモンスタジアム金銀』と、2月19日発売の『ドンキーコング2001』の攻略本で、このシリーズも7冊目。今月も、他社の攻略本にはない自慢のポイントを紹介するぞ。

ポケモンスタジアム金銀

POINT! わざからひけるポケモン一覧表

この本には、すべてのわざと習得するポケモンを網羅した、こんなに大きい一覧表がついているぞ。縦軸はわざから、横軸はポケモンから、チェックできるのだ。

POINT! 全国トレーナー図鑑を収録

2000年の年末に全国で開催された「ポケモンリーグ」の全国大会。その各地区大会で優勝したトレーナーの戦略を知ることができる、全国トレーナー図鑑も収録。初心者にも分かりやすく傾向と対策もアドバイスしているぞ。上級者のバトルを参考にしよう。

ドンキーコング2001

POINT! レイアウトを工夫した見やすいマップ

マップがきれいで見やすいことは、「任天堂ゲーム攻略本」シリーズに共通するコンセプトのひとつ。アイテムの位置や攻略ポイントもバッチリ紹介しているぞ。さらに今回はマップのレイアウトを一工夫。これからは、攻略本を横にして読むのが主流かも!?

POINT! 歴代ドンキーのウラ技も掲載

ファミコン時代から大活躍の『ドンキー』シリーズ。本誌では、過去に発売された『ドンキー』シリーズの中から選りすぐりのウラ技をたくさん収録しているのだ。これを参考にして『ドンキーコング2001』でも、自分だけの技を見つけだそう。

『ドラゴンクエストモンスターズ2』がコンビニでも買えることになったぞ！

GBソフト、『ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち』が、デジキューブ提携のコンビニ*1でも取扱うことが決定したぞ。3月初旬までは各店舗で予約を受付け、発売日以降は店頭での販売も行うそうだ。なお、初回特典として、デジキューブオリジナル「ドラゴンクエストカードゲーム」のプレミアカード（3枚セット）がもらえるぞ。数に限りがあるそうなので、早目に予約した方がいいかもね。

ホームページ

チュンソフトのホームページで「ひみつのおまじない」が大公開!!

N64ソフト『風来のシレン2』で、神社のダルマ様におまじないを唱えると、いいものが手に入るのは知ってる？ チュンソフトのホームページで、全50種類のおまじないとアイテムのミニ情報を公開中だ。さあ、もう一度チャレンジだ。

おまじないは1回のプレイで1回しか使えないけど、知っておくと便利だぞ
www.chunsoft.co.jp

『ポケスタ金銀』モバイルスタジアムの配信データスケジュールが決定！

昨年のポケモンリーグでの成績優秀者のバトルデータの配信スケジュールが決まったぞ。「モバイルアダプタGB」を使って受信すれば、『ポケスタ金銀』のモバイルスタジアムで遊べることは知ってるかな。レベルの高いバトルばかりだから、きっと参考になるはずだ。

【モバイルスタジアム配信データスケジュール】

	月	火	水	木	金	土	日
	2/26	2/27	2/28	3/1	3/2	3/3	3/4
0:00～8:00	再配信時間		ポケモンリーグ決勝大会 準決勝×3		ポケモンリーグ決勝大会・準々決勝 3位決定戦他		再配信時間
9:00～23:00							

【再配信時間のスケジュール】

土曜日の朝9時から月曜日の朝8時59分までは、データの再配信時間。表を参考にしてね

*1 セブンーイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ・ジャパン、サンクスアンドアソシエイツ、サニーマート四国スパー本部のデジキューブ提携コンビニエンスストア約20000店舗

毎月新聞スペシャル！ 合同質問会を徹底レポート

GBアドバンスの開発秘話が満載!!

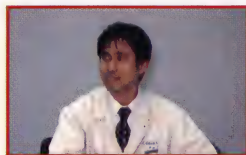
1月29日に京都の任天堂本社で開催されたGBアドバンス開発者への質問会。この質問会に参加したのは、国内のおもなゲーム雑誌編集者約20人だ。ざっくばらんな質問会ということだったが、双方やや緊張ぎみのスタートに。けれど、だんだんリラックスしてくるに連れ、いろんな開発裏話もどんどん飛び出したのだ。今月の毎月新聞は、質問会のもようを特別に3ページにわたって掲載するぞ。

今回の質問会のために、いろんな機材や資料を用意してくれていたのだ。お疲れさまでした

岡田智さん

おかださとる。任天堂開発技術部部長。初代のゲームボーイに始まり、ゲームボーイ一筋12年の大ベテラン。GBAでも責任者として、総合的な立場から開発現場を指揮した。

杉野憲一さん

すぎのけんいち。任天堂開発技術部所属。デザインを担当。 GBAや GBCの他に、ポケットピカチュウなどのデザインも杉野さんが手がけている。

梅津隆二さん

うめづりゅうじ。任天堂開発技術部所属。ハードの設計でシステムなどのデジタル部分を担当している。 GBCやスーパーファミコンJrの設計も梅津さんのお仕事。

GBAの開発が始まったのはいつ頃ですか？

岡田 プロジェクトを立ちあげたのは、GBカラー（以下GBC）の発売直後です。カラー化については、1994年頃からずっと検討していましたが、なかなかいいディスプレイがなかったんです。そうした時、97年にシャープの反射型液晶に出会えて、それを使ってカラー化しようと。その時には、GBアドバンス（以下GBA）のような高機能なものを作りたかったのですが、会社からは、「1年後にカラーを発売してくれ」と言われて、あえて高性能なものはねらわずに、それまでのGBをカラー化したGBCを約1年間の開発期間で発売しました。でも、頭の中ではずっとGBAのようなものを考えてました。本来は、2つを平行して進めればよかったんですが、いろいろ難しい問題もありまして…。

なぜGBAは横型になったのですか？

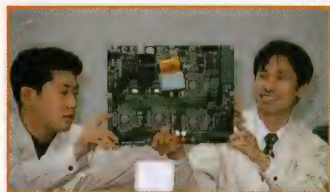
杉野 「他社さんのに似てるんじゃないか」とか（笑）、「GBは縦形にアイデンティティーがある」なんてことは、いろんなところからも言われていました。でも、もともとゲーム&ウォッチは横形なんです。言わば、先祖がえりしたといいますか、横形でも別におかしくないと思ってます。形を考えていく上では、まず、液晶のサイズを決めないといけません。大きければ大きいほどいいのですが、値段的なことなどの条件も考えると、「これが精いっぱい」というサイズが出てきます。同じ面積で正方形も可能だったんですが、あんまりインパクトがなくて…。横長にしたほうが、「大きくなったな」「変ったな」という感じがしたのと、最近は家庭用のテレビゲームからのソフトの移植がどんどん進んでいます。そうした時に横長でないと、なかなかゲームを移植しにくいということもありますね。で、この液晶サイズが決まって、次にボタンのキーレイアウトをしていくんですけど、実際にこの液晶のサイズのままで、縦形のデザインというのも何種類も考えてみました。しかし、真四角になってみたり、へんに縦横の比率が不細工であったりとか、妙に大きくなってしまうんです。またL・Rボタンを付けることは早い段階で決まっていましたから、縦形にするとボタンに指が届きにくくなる。じゃあ、背面に付けるとどうなるのか、などということをいろいろとやってみました。でも結局この横形にした方が、小さくスマートに納まるんです。私がGBを作ってる時にいつも考えてるのは、必ずしも薄くて小さくすればいいというものではないということなんです。GBは、表示画面がついたコントローラという考え方もありますから、ある程度のボタンの大きさも必要になってきます。まあ、まったく新しいものだから、ボタンレイアウトも全て無視するという考え方もあるんでしょうけど、従来のGBのソフトも遊べるわけですし、また、ある程度キーレイアウトの互換性や操作性も持たせたいとなると、このデザインのバランスが携帯ゲーム機としては一番よかったんです。携帯ゲーム機であって、コントローラでもある。そんなことをいろいろと考えた上で、あえてこの横形にしたわけです。

岡田 液晶のサイズの件で補足しますと、今回は、大きい液晶と小さい液晶と、2種類試作しました。おかげさまでGBCが非常に売れたので、開発費を多めに使っても大丈夫だろうと思いまして（笑）。GBCの時は売れるか売れないかわからなかったので、ある意味一発勝負でしたけどね（笑）。

システム面で大変だったことはありますか？

梅津 まずはシステムの根幹になるICを起こすのですが、ICを起こす前にブレッドボードというものを作るんです。コンセプトとして、コストと低消費電力ということを狙っていたので、全ての機能を1つのICで実現しようと、1チップ化を目標にしていました。このボードには、いっぱいチップが乗ってるんですが、これを全部1つにしてしまいたい。1つにすることでコストが安くなりますし、消費電力も減るので、電池寿命も延びます。まず、これを作って、ソフト開発者に評価してもらうんですけど、開発者から一番最初に言われたのが「メモリが少ない」ということでした。それで、最終的にCPUと外部メモリ（2メガビット）という2チップ構成にしたんです。コストは上がりましたけど、その副産物としていろいろメリットも出てきました。例えば、このメモリにプログラムをダウンロードしておけるといったこと。これで、4人プレイを1つのカートッリジで遊ぶことが可能になったわけです。他には、ニンテンドーゲームキューブ（以下GC）とつないで、データをダウンロードして実行させたりとか、そういうアイデアがどんどん出てきて、思いがけないようなメリットがありましたね。ちなみに、GBAは32ビットと8ビットのCPUが1つのチップの中に入っています。8ビットのCPUは、GBC（GB）との互換の時にだけ動くようになっています。GBCが中にはいっているという感じですね。2つ同時に動かすとそれだけ電力が必要になるので、普段は基本的

●はみだしNEWS● 開発の梅津さんが苦労したのは、互換性の問題。かなり時間と労力をかけてがんばったので、GBAで動かないGBソフトはほとんどないとのことだ。

に使われていません。GBC(GB)の時にだけ動くような仕組みになっています。

これがブレッドボード。こんな巨大なものが小さなチップになるのだ

通信ケーブルの通信速度は？

梅津 115KBPSって言っておいたらいいですかね？ だけど、2台、3台とつながると通信速度はそれだけ遅くなってしまいます。また、物理的には、このケーブルは4人以上つなげられるんですけど、機能的には4人分しか考えていないです。

岡田 4人分の通信データを、送受信するメモリを4人分しか用意していないんです。その大きな理由は、EMIっていう電波法などの規正の関係で、ノイズ源をあるレベルよりも落とさなければならないんです。台数が増えると、それだけパワーが大きくなりますから、4台くらいが一番いいのではないかと思います。技術的には8人対戦なんかも可能ですけど、たぶんその時はコードでつなぐ形ではないでしょうね。

GBAとGBCの液晶で明るさの違いはありますか?

梅津 スペック的にはコントラストは10対1から20対1になっているので、2倍には上がっているはずなんですが、その他の要因としてドットピッチが小さくなっているということもあるので、どうでしょうか。

岡田 コントラストは上がっているのですが、テレビで言う輝度は変わっていないんです。コントラストが変わってるだけで、明るさという意味ではあんまり変わってないですね。

梅津 白から黒までの色の幅がでたということです。

岡田 GBCの黒よりもより黒に近くなった。白もちょっと色がついてたものが、より白に近づいた感です。

デザインを社外の方が担当したのはどうしてですか？

岡田 社内だと既成概念というか、社内基準とかのしがらみが頭の中にあって、なかなか突飛なことやアイデアって出にくいですよね。そうすると、今までとあまり違わないデザインになってしまう。だから、外部にデザインをお願いして、いままでの任天堂のデザインとまったく違うところでやってみたらどうなるかなって考えたわけです。

杉野 任天堂の商品はものすごく売れるので、仮に商品に問題があって、ほんのちょっとの0.1%のクレームでもものすごい数になってしまうんです。例えば、先日も同期の社員から「ボタンが折れた」っていう連絡がきたんです。「コンクリートの廊下を歩いている時に落としたら、折れてしまった。どうしよう」って言ってきたんですね。普通はコンクリートだったら割れてもしかたないだろうと思うんですけど、GBAは子供達も外で使ったりする商品ですからね。じゃあ、そのあたりをもう一度設計しなおそうというようなことをスペースワールドの後も続けてました。そんな時、社内のデザイナーだと、これをやるとマズイとか、コストアップの要因はマズイとかいろんなことが、10年もやっていると染み付いているんです。そのあたりが、突拍子もないような新しいものを作る上では、ネックになるかな？ というのはありますね。それで、社内の企画部のほうで、いろいろとデザイナーの選定をしていただいて、フランス人のニコラさんというデザイナーの方に協力をあおぎながら、一緒にデザインを進めていきました。その段階では、ある程度の設計は決まっていたので、ディテールの調整になるんですけどね。また、新しくするためにはどういう要素を出していけるのかっていうことも、ニコラさんに提案していただきました。例えばスピーカーの穴でも、ほこり対策が必要になります。スピーカーの穴ですから、穴をあけなきゃ音は出ないんですけど、大きく開けると埃も入ってくるんですよ。逆に穴が小さいと、音が小さい。じゃあ、今回はこの辺でどうだろうっていうような調整をしました。それから、スペースワールドの時のモデルから大きく変わったところが、L・Rボタンの形状です。スペースワールドの時に、ちょっと押しにくいんじゃないかっていう意見がたくさんありましたので。それに、『マリオカートアドバンス』や『エフゼロ』を作っているチームからも、操作しにくいという声が上がってきていたので、L・Rボタンにつばをつけて指が下の方向にいくように改造しています。それ以外には、電源スイッチトップの高さが変ったとかですね。あと、スタートとセレクトのボタンは、今までのGBって全部同じ高さだったのですが、これもちょっと押しにくいのでは？ という話がでてきまして、本当に微妙なことなんですけど、コンマ2ミリスタートボタンの方を高く、セレクトボタンの方を低くしています。見た目にはほとんどわからないと思いますけど、実際に触った感じでは、かなり変わります。そういう本当に微妙な調整を、デザインが決まってからも、スペースワールドの後も、ずっと続けてきたわけです。

ニコラさんはデザインスタジオ「キュリオシティ」の代表取締役。ホームページもなかなかこったデザインだぞ
www.curiosity.co.jp/

将来への拡張性や発展性はどうですか？

岡田 拡張性については、我々よりはソフト開発や商品企画から上がってくるものが多いので、今はそれを待っている状態です。ただ、いろんなものがついてもいいように準備だけはしています。この外部拡張端子には、ケーブルをつなげられるわけですが、さらに本体上部にみぞをつけて、本体と一体になるように外部アダプター（例えばカメラなど）を付けられるように工夫をしています。こうしたアイデアは初代のゲームボーイの時からあったのですが、GBAでようやく実現したわけです（笑）。

梅津 この端子は、いろんな機能に切り替われるような仕組みになっていて、ケーブルを使った時に適する通信モードもありますし、直に付けて高速で通信できるようなモードもあります。将来使うかもしれないっていう機能に備えて、いろいろと変えられるように工夫してます。通信速度はケーブルだとあまり早くないのですが、直に付ければかなり高速（最高で2MBPS）まで可能になるような仕組みが入ってます。

GBAがこの3色に決まったいきさつを教えて

杉野 メインカラーをこのバイオレットにしたのは、GCとの連動性が一番です。スペースワールドの時は、GBAはシルバーで出展しました。なぜかと言うと、実は金型が間に合わなくって、表面処理を隠すために塗装するしかなかったんです（笑）。スペースワールドの時は、GCが5色で

旧任天堂社屋

今回の取材が終了してから、ひさしぶりに旧社屋に出かけてみた。すると、何度も取材で訪れた懐かしの旧社屋は、取り壊しの最中。64ドリーム創刊前に初めて、この地を訪れた時のことを思い出して、すこしセンチな気持ちになったのだ。

全てのビルが取り壊わされているわけではない。マリオクラブなどはいまでもこの敷地内にあるのだ

●はみだしNEWS● 任天堂の本体強度のテストは1メートル50センチの高さから100回以上も落下させるという過酷なもの。ユーザーが怪我をしないようにと、壊れない工夫もたくさんしているのだ。

GBソフトも遊べるぞ

横長画面のGBAで、GBやGBCのソフトを遊ぶと画面はどうなるか興味あるよね。実は、GBAには、従来の画面の大きさで遊ぶモードと、横長でも遊べる2つのモードが用意されているのだ。

GBAでGB版『ゼルダ』を遊ぶとこんな感じになりそう（注：画面は編集部で合成したものです）

発表されていて、そこでの感触では、バイオレットが非常に好評を得ていたんです。じゃあ、GCはバイオレットでいこうということになりましたので、それならGBAも、「これからの任天堂のシンボリックカラーのこの色で」と決めました。と同時に、ボタンの色はライトグレーに決めまして、それからボディの色の展開を考えていったんです。ボディカラーは、赤とか黄色とか40種類以上のサンプルを作って、いろいろと試したんですが、いままでのGBで使った色はやっぱり使いたくなかったですし。新しい商品なんだから、いままでにない色で発売したい。そんな希望を持っていたこともあって、それで白を選びました。GBAは値段も少し高いですし、今までよりも上位機種って感覚がありますから、ちょっと大人っぽいカラーリングにしたかったんですね。昔、GBブロスでも、白色のカラーリングのものを発売したことがありました。でも、あの時は、ボタンの色も黒というか、ダークグレーで、結構コントラストが強かった。実は、あのデザインをしたのも僕なんですけど、そんなにいいものだとは思ってませんでした（笑）。だけど、今回のGBAは、ライトグレーのボタンという組み合せで、非常にさわやかに落ちついたかなと思っています。それから、ミルキーブルーのスケルトンに関しては、いままで世界中で一番売れた色って、実はクリアパープルなんですよ。ダントツで売れてます。「クリアシリーズがいつ終わるのかな」っていうのは、デザイナー的にはずっと思っていたことなんですが、まだ売れているっていう実績もありますし、スペースワールドなどの意見でも、クリア系が非常に人気が高い。でも、そのままのクリアパープルを使うのは自分としては許せないので、ブルー系でまとめてみました。いろいろとチューニングをしながら。GBAは中が見えてもメチャメチャかっこいいっていう基板でもないですし、そんなところも考慮して、中が完全に見えないように乳白がかったものにしたんです。

ほぼ日でも、開発者インタビューが掲載されているぞ www.1101.com/

GBAの開発で最もこだわったことは何ですか？

杉野 デザインでは、電池接点ですね。いままでくるくるまわしたコイルバネを使っていたのを、スプリングのバネにしています。今回、GBA専用の充電器・充電池を発売するんですが、その充電池がちょうど電池が2つ固まったような形になってます。この電池をこの中にうまく押さえてしまおうという設計を最初から考えていました。これが「非常にうまいこと出来てるなあ」と自我自賛してるところですかね（笑）。先程もお話したフランス人のニコラさんはauなどのロゴもデザインされた方で、すばらしい方と仕事ができてよかったと思っています。僕が、「こういうデザインでこういう部品を付けたい」って言っても、なかなかみんなが首を縦にふってくれないんですが、「フランス人のデザイナーの方が」って言ったら、「しゃあないなあ」って。「その差はいったいどこにあるんやろう」っていう思いはありましたけどね（笑）。「値段が上がりますけど」って僕が言ったら、「値段が上がるんやったらあかん」って、でも「ニコラさんが」って言ったら、「しゃあないなあ」って、どうもこれが納得いかんとこでしたけど（笑）。でも、だからこそいいものができたんじゃないかなって思ってます。

岡田 そういう社内からのデザインの説得って非常に難しいんですよ。そういうこともあって、外部のデザイナーの方にお願いしたほうが楽やなあと。デザインって誰でも口をだせますからねえ、やはり権威がなかったらなかなか説得しにくいんですかね。

杉野 私には権威がないんですよ。全然（大爆笑）。

いよいよ発売日が近付いてきたGBA。3月号のアンケートでは、今のところミルキーブルーの人気が断然高いようだ。3月21日の発売日が待ち遠しいよね

梅津 私のこだわりは2つあって、1つは、どうしても左右対称にしたかったので、この位置に電池を持ってきて欲しかったっていうこと。もう1つがパワーランプの切り替えの時に青から赤に変えたいっていうことです。実はここに電池を持ってきたいって言ったために、のちのちすごく苦労することになったんですけどね。

杉野 先程も少し話した、GBAとGBとの切り替えなんですが、GBAのカートリッジには従来のものと違って、切り込みが入っているんです（下の写真参照）。でも、いままでのカートリッジにはこの切り込みがない。だから、本体にGBのカートリッジをさすと、スイッチが入るような仕組みになっています。この切り込みが、「これはGBAのカートリッジだ」、「これは今までのカートリッジだ」っていう切り替えのスイッチになっているんです。これも結構こだわりの部分ですね。遊んでいる方から見ると同じように動いているように見えますし、切り替えって言うのは簡単なんですが、これはなかなか大変なことなんですよ。一応最後に言わしていただきました。

この小さくなったGBAのカートリッジには、ゲームだけじゃなく、開発者にしかわからないこだわりや苦労がいっぱいつまっているのだ

こだわりの逸品

これが本文のなかでも触れられている、開発の方々のこだわりの逸品だ。本体が手に入ったら、この記事を参考にいろいろとチェックしてみよう。

スペースワールド後に作り替えたLRボタン。それと外部アダプター取り付けようのみぞも見えるかな

GBA専用カートリッジには特別の切り込みが入れてある

こだわりの電池ボックス。専用充電池を意識したつくりなのだ

●はみだしNEWS● LRボタンの素材はナイロン。一度ポリアセタールという素材で作ったところ、「パキッと割れた」とのことで、再度ナイロン素材のものに作り直したそうだ。

GBソフト情報局

GBアドバンスだけでなく、GBカラー用のソフトも良作揃い!

カードの種類や対戦相手が大幅増加!

『ポケモンカードGB』の続編が発売決定だ。遊びやすいゲームシステムはそのままに、内容が大幅にパワーアップ! 登場カードは、前作で採用された228枚に「拡張パック第4弾 ロケット団」と「拡張シートシリーズ」を加えた、合計445枚と倍増している。ゲーム中に登場する対戦相手(COM)も、前作の40人から90人へと倍以上に増えている。また、前作と同様にオマケカードも付いているぞ。

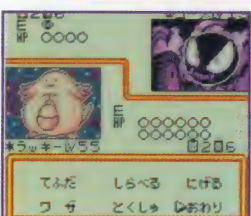
◆今回はグレートロケット団がお相手だ。対戦相手も大幅に増え、かなり手強そうだね

◆カードバトルはおなじみのシステムで、属性による相性も設定されている

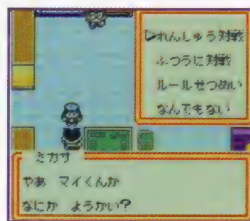
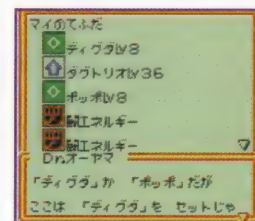
今回のストーリー

前作で「伝説のポケモンカード」を手にした主人公は、クラブのみんなとカードバトルを楽しんでいた。ところが、突然そこへGR団(グレートロケット団)が乗り込んできた。彼らは、「いろいろなデッキを作って戦うことこそ素晴らしい!」と言い、伝説のポケモンカードをあがめている主人公たちを笑い飛ばした。そしてGR団は、クラブマスターやグランドマスターを次々と打ち破り、「使いこなされていないカードを救う」と言って、カードをGR団の島へと持ち去ってしまったのだ。主人公は、各クラブを占領しているGR団員をカード勝負で打ち破り、GR団の本拠地へと乗り込んでいく。

◆GR団が各地のクラブを占拠してしまう。これをうち破ってGR団の本拠へと乗り込もう!

◆主人公が島へ乗り込むまでの第1部と、「GR団の島」の第2部に分かれている

◆カードバトルは、カードやプレイヤーの実力だけでなく、運の要素もかなり勝敗に影響する

初心者でも安心の親切設計

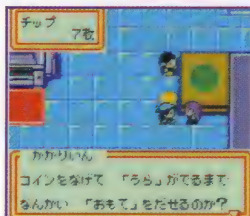
ポケモンカードで遊んだことがない人でも、楽しみながらルールを学べる「トレーニングルーム」などの施設が用意されているほか、Dr.オーヤマによるデッキ診断もあり、初心者でも安心して楽しめるぞ。

◆ゲームを始めてすぐに、ルールの説明を兼ねて、ミカサ研究員と対戦できるぞ

◆Dr.オーヤマが1手ずつ説明してくれる。すぐに遊び方を理解できる。親切設計だ

ゲームセンターでカードを集める

登場人物とのカード勝負に勝つと、ポケモンカードが10枚入っている拡張パックを1~2袋もらえる。そうしてカードを集めていくのが基本だけど、新登場の「ゲームセンター」に行って、チップを使ったゲームをすることで、カードを手に入れる方法もあるのだ。

マサキのパソコン

◆マシンが指定するカードを入れ、さらにチップを払うと、すごく珍しいカードが手に入る

連続コイントス

◆裏が出るまでコイントスを続けるゲーム。連続10回表が続くと、かなり凄いカードが!?

ブラックボックス

◆手持ちカードを1~5枚入れると、新しいカードが送られてくる。何が出るかはお楽しみ

今回もあります「カードポン!」

GBカラー本体の赤外線通信機能を利用し、ボタンを押すだけでお互いのカードが1枚ずつ増える「カードポン」が、今回も用意されている。誰とポンしたらどんなカードが出現したかも記録されるぞ。

◆前作と同様、「カードポン」でしか出現しないカードも用意されているかもしれないね

広大な世界観を持つカードゲーム！

約200種類のカードを使ってバトルを繰り広げるカードゲームだ。全てのカードに詳細なストーリーが設定されていて、入手したカードのテキストを読むことにより、世界が明らかになっていくぞ。

ノックアウトマウス
旧来のDTには宿主に対する免疫抑制効果が付与されておらず、ツィビリ菌と呼ばれるバクテリアとのみ、感染することができた。その後、DTに対する免疫作用を表現型とする遺伝子群（dtl-1～dtl-4）が発見され、これを除去すれば他の宿主にもDTが感染可能であると分かった。

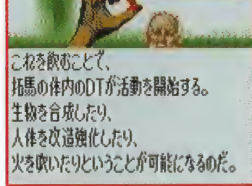
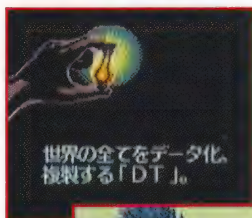
◆カードに書かれている文書を読んで理解することで、カードの戦略を練るという楽しみもある

超小型ロボットDT ～ストーリー～

時は近未来。「DT」と呼ばれる、ウイルスほどの大きさしかない、超小型ロボットが極秘裏に開発された。DTは、プログラムによって細胞に寄生して酵素を作り出し、対象となる生体を全く違うものに変化させる能力を持つ。例えば、人体を強化したり、自然界には存在しない「ユニット」という改造生物などを作り出すこともできる。DTは、基本的に人には感染しないが、ごくまれにDTに対する免疫が弱く、感染してしまう人も存在する。そうしたDTの感染者が訓練を積むと、DTの機能を操作することが可能になり、熟練すればひとりで数百人の兵士を相手に戦うこともできるようになる。そのような、数百万人にひとりしかいない特殊な能力を持つ人々は「DTマスター」と呼ばれている。

DTマスターは、その能力を利用して事を為そうとする各国政府・多国籍企業・宗教団体の格好の標的となり、常に血の匂いから逃れられない宿命を背負っている。

◆DTは、顕微鏡でしか見ることができないほど小さなロボット

◆ゲームの主人公、榊拓馬と飴井由佳。2人ともDTマスターだ

これを飲むことで、
拓馬の体内のDTが活動を開始する。
生物を合成したり、
人体を改造強化したり、
火を吹いたりということが可能になるのだ。

◆主人公はDTマスターゆえ、常に身の危険にさらされている

ゲームモード紹介

このゲームには、大きく分けて4つのモードが用意されている。短時間で気軽にカードバトルを楽しめるものや、『DT』のストーリーに深く触れられるものなど、バラエティに富んでいる。

MAIN select
ストーリー
ハイパーテキスト
バトル
ワークショップ
オプション
ゲームをしながら物語を読み進めます

◆ここから各モードへと移動する。「オプション」ではカードの並び順などが設定可能だ

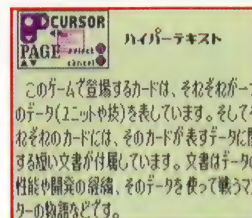
●ストーリー●

章立て構成のメインモード。榊拓馬と飴井由佳という、2人のDTマスターが主人公として、ストーリーが進行する。章の最後にはカードバトルが行われ、勝つと次の章に進める仕組みだ。

◆ボタンを押すだけで、サクサクとストーリーが進む。クリアした章は飛ばせるぞ

●ハイパーテキスト●

入手したカードに書かれている文章や、ゲームのヒストリーなどを読むためのモードだ。各カードバトルのルールを説明をしてくれる「チュートリアル」も、このモード内に用意されている。

CURSOR
PAGE
ハイパーテキスト
このゲームで登場するカードは、それぞれが一つのデータ(ユニットや技)を表しています。そしてそれぞれのカードには、そのカードが表すデータに関する短い文書が付属しています。文書はデータの性能や開発の経緯、そのデータを使って戦うマスターの物語などです。

◆キーワードとなる単語にカーソルを合わせると、その単語の詳しい説明も読める

●バトル●

対CPU・対人戦を楽しめるモード。ストーリーモードの進行具合により、戦える相手が徐々に増えていくぞ。また、カード5枚だけ使って戦う「バトルファイブ」というルールもある。

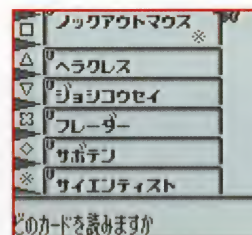
➡カードバトルは、相手マスターを倒すことが目的だ。チュートリアルが用意されているから安心

●ワークショップ●

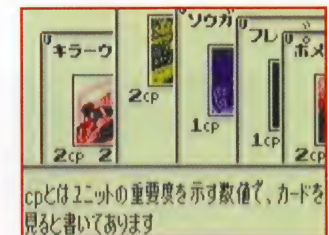
40枚のカードで構成されるデッキの構築や、カードの売買をするモードだ。カードは、6枚で1セットになったパック方式で販売されている。一度売ったカードのみ、また買い直すことも可能だ。

➡ストーリーモードで貯めたり、不要なカードを売ったお金で、パックを買ってみよう

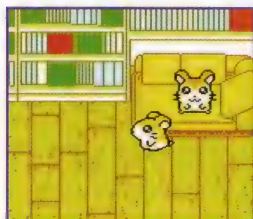
DTマスターへの道 ～ゲームの目的～

このゲームでは、DT・ユニット・技のデータが、全てカードの形式で登場する。プレイヤーは、これらのカード（データ）を使うDTマスターとして、他のマスターと戦っていく。より強力なカードをより多く揃えて、強いDTマスターを目指していくのだ。

⬆友達とのカード交換も可能。約200種類ある、全てのカードを集めてみるのも面白いぞ

カードバトルの仕組み

1組40枚のデッキで戦い、先に相手マスターのCP（体力）をゼロにした方が勝ちとなるシステム。バトルはユニットとエフェクトで行い、ユニットの体力がゼロになって倒されると、そのカードに書かれている「CP」の数字分だけ、マスターがダメージを受けるのだ。

⬆カードバトルの詳しい内容については、改めて紹介する予定だ

ハム太郎のおはなしアドベンチャー!

ハム太郎は、タイショーくんに、あちこちに遊びに行ってる12匹の“ハムちゃんず”を、地下ハウスに集合させてほしいと頼まれました。でも、ハムちゃんずを集めるには、「ハムご」という、ハムスターの間で流行している言葉を覚えなくてはいけません。果たしてハム太郎は、みんなを集められるでしょうか?

◆みんなの地下ハウス。ハムスター仲間が集まる場所なんだ。ここはのっぽくんのお部屋です

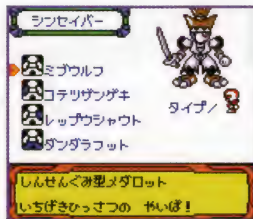
◆ハム太郎が楽しそうにすべり台をすべっている。もしかしたら怖がってるのかも?

◆ハム太郎は、リボンちゃんとふたりで地下ハウスへと向かっているところです

◆リボンちゃんと、追いかけっこをするシーンもある。つかまえたら何が起こるのかな?

懐かしのメダロットも登場

今回でイッキ編が完結し、過去の人気メダロットやキャラクターが続々と登場するので、この『4』は今までのシリーズの総集編と言えるかもしれない。そのため、シリーズ作を遊び込んだファンにとっては懐かしさが、初めてプレイする人は『メダロット』の代表キャラが分かるという、嬉しい作品に仕上がっているのだ。

◆初代メダロットに登場した、タコ型「カネハチ」。今回もホールド攻撃で大暴れだ!

◆メダロットRに登場した、新撰組型「シンセイバー」。スキのない攻撃は今回も健在!

◆メダロット2で最強の破壊力を誇っていた、なぐる攻撃を持つカニ型「タラバクラバ」

◆2で登場した「おどろ山の幽霊」の正体、おどろ山のヤナギだ。懐かしのキャラはまだいるぞ

ついに搭載「ライブラリー機能」

「ライブラリー機能」がついに搭載され、入手したメダロットやパーツの性能などが、いつでも確認できるようになったぞ。入手していないものは黒く表示されるため、コンプリートの手助けにもなる。

◆この後ボタンを押すと、どんなメダロットなのかも簡単に説明してくれる、便利な機能だ

ミニゲームも楽しめちゃう

先月紹介した3種類の新バトルだけでなく、さらに4つのミニゲームまで用意されている豪華版。ゲームのクリアには直接の関係はないけど、『メダロット』をより楽しめること間違いなし!

◆カッコ良さを競う、ミスター&ミスコンテスト。グランプリに輝くと豪華賞品がもらえる

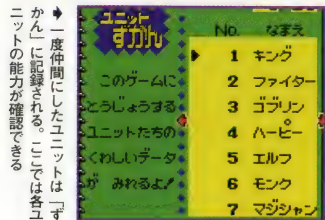
◆メダロットに関するクイズ。早押し形式で、高得点を獲得すると、ご褒美がもらえるぞ

◆神社でおみくじを引くと、ラッキーメダロットが決まり、そのパーツを装着すると御利益が!

ユニットのクラスチェンジ

戦闘経験を重ねてレベルが10に達すると、クラスチェンジするユニットがある。でもそれだけでなく、アイテムを使って能力や特性を変化させることで、レベルが10に達した時に、通常とは異なるクラスにチェンジできるユニットもいるのだ。ユニットの種類は全部で150以上あるので、全てのクラスを仲間にすることを目指すのも面白い!

◆レベルを10まで上げるのは、そう簡単ではない。パーティを上手に利用するといいだろう

◆マップ上の町には必ず入ってみよう。占領する必要はなく、人間以外のユニットでも入れるぞ

◆一度仲間にしたユニットは「ずかん」に記録される。ここでは各ユニットの能力が確認できる

◆町に入ると、住人が有益な情報を教えてくれたり、アイテムをくれることもある

アイテムでユニットの能力を強化

戦闘や町で手に入れたアイテムを使うと、ユニットの能力を強化できるのだ。この能力強化は、クラスチェンジにも影響するので、主力クラスのユニットのみ、アイテムを使うようにするといいぞ。

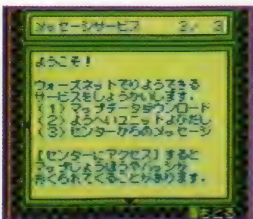
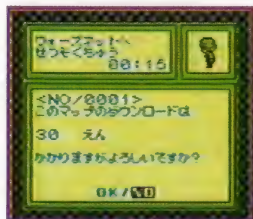
◆ハネは移動力、ツメは攻撃力、ウロコは守備力を上げる。他にも耐性が変化するものもあるぞ

クラスチェンジの一例

招喚コストが最も低い「ファイター」は、町を占領できるけど、戦闘力・移動力ともに低いので、軽く扱ってしまいがち。でも、ファイターは、8種類のクラスにチェンジできる素質を秘めているのだ。普通にレベル10に達したときは、バトラー・ウォリアー・ソルジャー・アーチャーにチェンジでき、攻撃が16以上だとバーバリアンに、移動が8以上だとシーフかナイトに、魅了が△か○だとアマゾネスに、クラスチェンジできる。

◆ファイターがレベル10に達すると、通常はこの4つのクラスから好きなものを選択できる

現代戦で最も重要なものは…？

いいか、士官候補生諸君、「現代戦で最も重要なもの」、それは通信だ！ というわけで、このポケットタクティクスも、モバイルアダプタGBに対応し、「ウォーズネット」という通信ネットワークにアクセスしてマップのダウンロードなどのサービスを受けられるようになっているのだ。わかったな？わかったら解散！

◆モバイルアダプタGBを使ってウォーズネットに入ろう

◆もちろん、課金されちゃうんだけど、そこはまあ、目をつぶって

◆このマップはダウンロードしてきたやつなのか？

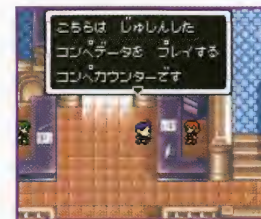
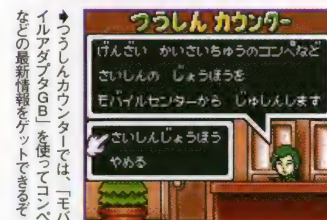
◆そこでは、このようなサービスを受けることができるのだ

ゴルフランド

GBカラー専用　ジャンル SPT　任天堂　4月発売予定　価格：未定

モバイルでゴルフゲームがこんなに楽しくなる

『マリオゴルフ64』や『マリオテニス64』などの開発で有名なキャメロット。キャメロット開発の最新スポーツゲームが、この『ゴルフランド』なのだ。だから、このカートリッジにはゴルフの楽しさ、気持ちよさがギュッと詰まっているぞ。さらに、「モバイルアダプタGB」をつなげば、ゴルフや遊びの世界もぐーんと広がる事うけあい!

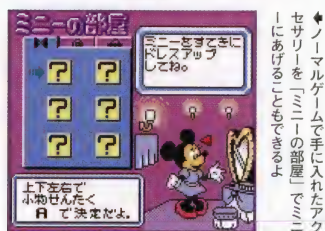
◆ここがネットクラブハウスの入口。ここからモバイルの世界がどんどん広がっていくのだ

◆コンペカウンターでは、ダウンロードしたコンペをプレイできる。育てたキャラでチャレンジだ

◆つうしんカウンターでは、「モバイルアダプタGB」を使ってコンペなどの最新情報をゲットできるぞ

◆コンペを受信すると、コンペルームの扉が開く。いろんな人に話しかけて情報をゲットしよう

GBカラー専用 Dance Dance RevolutionGBディズニーミックス

ジャンル ETC
コナミ　3月29日発売　価格：4800円

ディズニーキャラクターたちと一緒に踊ろう!!

大人気のディズニーキャラクターたちと一緒に楽しめるダンスダンスレボリューションが登場するよ。GBでもおなじみになった、指コントローラが同梱されていて、ゲームボーイカラーに装着するだけで、指でダンスが楽しめるってわけ。ミッキー、ミニー、ドナルド、グーフィーと一緒に、お気に入りの曲で楽しもうよ。

◆ノーマルゲームで手に入れたアクセサリーを「ミニーの部屋」でミニーにあげることもできるよ

◆収録曲は、みんなが知っているディズニーミュージックを中心に15曲入っているぞ

◆下からあがってくる矢印が画面上の矢印に重なったら、タイミング良くボタンを押そう

◆他にも「Night of Fire」や「Macarena」などのダンスミュージックも収録されているよ

GBカラー専用 ネットでゲットミニゲーム@100

ジャンル ETC
コナミ　発売日未定　価格：5800円

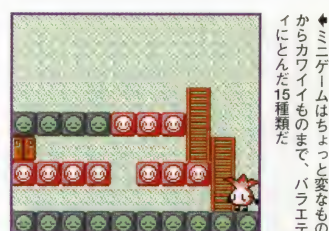
ミニゲームがてんこもり!!

いつでもどこでも気軽に遊べるミニゲームが15種類も詰まったゲームが登場するぞ。また、ミニゲームの高得点を出すことでポイントをため、モバイルアダプタGBに接続して、新しいゲームをダウンロードすることもできるらしいんだ。モバイルアダプタを持っているユーザーなら、ぜひ、試してみてね。

◆これは「チキンレース」のゲームだ。赤い鳥を操作して、どれだけ崖ぎりぎりの止まれるかな？

◆ミニゲームはちょっと変なものからカワイイものまで、バラエティにとんだ15種類だ

◆「パズル」「アクション」「反射神経」など様々なジャンルを網羅しているぞ

◆モバイルでダウンロードすれば、新しいゲームを入手することができるんだ

GBカラー専用 ウッディウッドペッカーのゴーゴーレーシング

ジャンル RAC
コナミ　3月15日発売　価格：4500円

人気者がレースゲームで登場

30代には懐かしいキャラ、ウッディーウッドペッカー。この春に大阪に誕生するユニバーサルスタジオのマスコットキャラにもなっているので、新しい世代の人たちにとっても、人気者になっていくと思うぞ。そのレースゲームだけど、かわいいグラフィックと上から見下ろしたレース画面がマッチしていて、遊びやすそうなのだ。

◆いろんなコースがありそうだよね。一体、どんなレース展開になるのか楽しみだね

◆ゲームモードは4種類。ゲームの進行状況によって、選べるエリアやコース等が変わるらしいぞ

◆1つのエリアの中に4つのコースがあるんだ。それをクリアすれば、いいことあるのかな？

◆特殊な効果を出せるスペシャルパーツというアイテムがあるらしいぞ

GBカラー専用 筋肉番付GB3～新世紀サバイバル列伝！～

ジャンル ACT
コナミ　2月22日発売　価格：4800円

あのSASUKEもプレイできるぞ!!

ゲームボーイカラー専用になった、今回の『3』は、2000年秋のTVスペシャルで放映された「SAUKE2000」最新バージョンをひっさげて登場だ。また「ストラックアウトビンゴ」などの人気種目も加わり、筋肉番付ファンにはたまらない内容になっているんだ。おなじみのケイン・コスギなどのキャラも登場するぞ。

◆まずは「SASUKE2000」の画面から、ファーストステージから、関門が待ち受けるぞ

◆TVで見たあの興奮を、君の手で達成することができるかな？それにしてもハードな競技が続くぞ

◆そして「ストラックアウトビンゴ」も登場。25枚の的をすべて射抜くことができるかな？

◆これは「スプレイヒッター」。TVではジャイアンツの松井選手がいいところまでいっていたよね

ストリートファイターALPHA

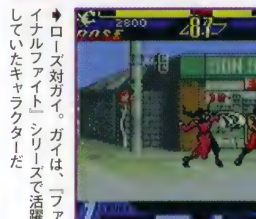
GBカラー専用　ジャンル ACT
カプコン　3月30日発売予定　価格：4300円

カプコン歴代の格闘家たち

リュウ、ケン、チュンリー…、カプコン歴代の格闘家がここに集結！携帯ゲーム初の『ストZERO』シリーズだ。通常このシリーズでは、パンチとキックそれぞれ弱・中・強のボタンを使うが、このゲームではボタンを軽く押すと弱、長めに押すと強という操作を採用している。スーパーコンボ、ALPHAカウンターなどのシステムは完全移植されている。

◆登場キャラクターは全10人。春麗を始め、おなじみの格闘家たちがここに集結しているぞ！

◆ソドム対チャーリー。チャーリーとはナッシュのこと。キャラクター名も海外版のまま移植されている

◆ケンの投げ技「地獄車」が炸裂！グラフィックが美しいので、オリジナルの世界観も損なっていない

◆ローズ対ガイ。ガイは、『ファイナルファイト』シリーズで活躍していたキャラクターだ

リュウ　ケン　チュン・リー　ガイ　サガット

チャーリー　ソドム　ローズ　アドン　バーディ

DX人生ゲーム

GBカラー専用　ジャンル TAB
タカラ　4月発売予定　価格：4500円（予価）

4人対戦も可能なボードゲーム！

定番のボードゲームが、新イベント満載で登場だ。結婚や就職などさまざまな人生のイベントを楽しみつつ、ゴールにたどり着いた時に、総資産が最も多いプレイヤーが勝ちとなる、お馴染みのシステムだ。さらに今回は、貯めたお金を元手にミニゲームにチャレンジできる、「人生ゲーム島」という新要素が追加されているぞ。

◆キャラクターの顔をモンタージュ機能で作れちゃう。組み合わせは何と5760万通りも！

◆マップ上のマスには、よろこびマス・かなしみマス・カードマス・ショップマスなど多彩！

◆マップ画面。ルーレットを回し、出た数だけマスを進み、イベントをこなしてゴールを目指そう

◆ミニゲームの1つ、「パネルパズル」。パネルを入れ替えて時間内に絵を完成させよう

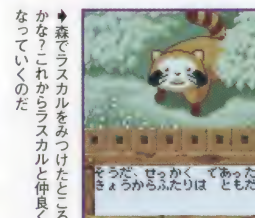
おいでラスカル

GBカラー専用　ジャンル SLG
タム　4月13日発売予定　価格：4500円

おいでラスカル、僕のGBへ

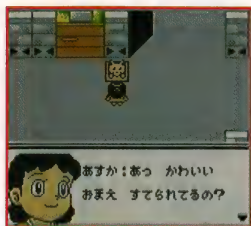
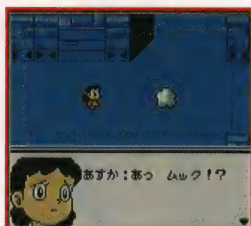
名作アニメ「あらいぐまラスカル」がGBカラーに登場するぞ。プレイヤーは原作の主人公「スターリング」となって、ラスカルと一緒に1年間生活することができるのだ。ラスカルを森に返すまでの間に、芸を教えたり、いろんなしつけをしたりしていこう。また、2つのミニゲームが用意されていて、ミニゲームの得点によっていろんなアイテムがもらえるぞ。

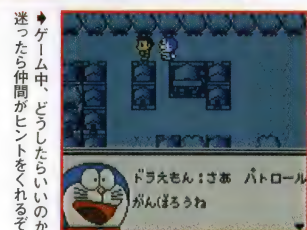
◆はい、もはや説明不要（だよね？）な超有名あらいぐま、「ラスカル」です

◆これはミニゲーム？どうやらマインスイーパーのようなゲームらしいんだけど…

◆森でラスカルをみつけたところかな？これからラスカルと仲良くなっていくのだ

◆こちらもどうやらミニゲーム。こちらは落ちモノパズルなのかな？

ペットを探す大冒険！ドラえもんも一緒だよ

GB版ドラえもんの最新作は、プレイヤーが登場人物の1人となって、「ドラえもん」の世界で冒険ができるRPGだ。突然いなくなってしまったかわいいペットたちをさがして、ドラえもんと一緒に旅に出よう。組むパーティの仲間は、もちろん原作でおなじみのキャラクターたち。友情パワーがたまれば、仲間と合体技も使えるぞ！

◆ペットと出会った主人公。これが事件のはじまりになるのだ

◆ペットがさらわれてしまった！近所でうわさのペットどろぼうのしわざなのかな？

◆ゲーム中、どうしたらいいのか迷ったら仲間がヒントをくれるぞ

◆戦闘中。みんなの持ってる特技や合体攻撃を生かして、敵をやっつけよう

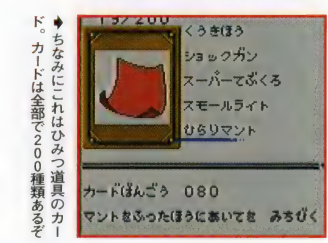
どっちの主人公を選ぶかな？

プレイヤーの分身となってくれる主人公は、男の子か、女の子、どちらか好きな方を選べるぞ。さらに、男の子・女の子とも2人ずついるから、片方の主人公で冒険が終わったら、もう片方で最初から遊んでみよう。違ったストーリー展開で、もう一度ゲームが楽しめるぞ。

◆こっちは男の子の主人公。どっちにしようかな。どっちを選ぶかでストーリーも変わって来るぞ

◆というわけで、こちらは女の子。こっちも2パターン。とりあえずは好みで選んでみようか？

集めて交換、トレーディングカード

ゲーム中、いろんなところでキャラクターやひみつ道具のカードを手に入れることができる。出るカードは主人公が男の子か女の子かによってちがうぞ。手に入らないカードは通信ケーブルで友達からもらっちゃおう！

◆ちなみにこれはひみつ道具のカード。カードは全部で200種類あるぞ

GBカラー専用　ザ・ブラックオニキス　ジャンル RPG　タイトー　3月2日発売予定　価格：4500円

比べてみようレガシィとレジェンド

史上初の国産RPGを復刻したこのゲーム。昔そのままの画面で遊べる「レガシィ」と、グラフィックやシナリオをリニューアルした「レジェンド」の2つのモードが選べるというのは先月も紹介したよね。今月は、レジェンドとレガシィの画面を並べて、2つのモードを見比べてみよう。自分の好きなモードで遊んでみてね。

◆これは「レジェンド」。街の壁はブロック製なのがわかるよね

◆レジェンドでモンスターに遭遇したところ。キャラクターは3等身だ

◆それにたいして、こちらは「レガシィ」の街の中。いかにも歴史を感じるでしょ？

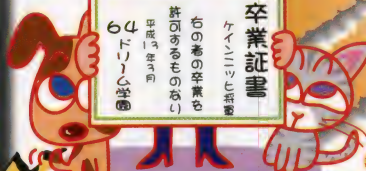
◆そして、レガシィでの遭遇。キャラクターはこんな感じで描かれるのだ

瑠璃ちゃんのおしゃれな11ヶ月

女の子のための着せ替えSLG「きせかえ物語」シリーズの第2弾だ。今回の主人公は高校3年生の「瑠璃」ちゃん。卒業までの11ヶ月の間、楽しい学校生活を送りながらいろんな洋服を集めたり、友達や彼氏をゲットしよう。はたして卒業式の日までに、瑠璃ちゃんは自分にあった進路を見つけることができるだろうか？

◆主人公の「宮下瑠璃」ちゃん。高校3年生だ。ちいさいころからおしゃれがだいすきだったんだって

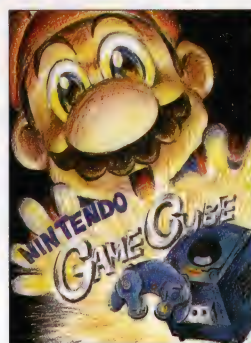
◆買い物などで、いろんな洋服を集めることができるよ

◆ちなみにこれはバンドをやってる同級生「青柳健」くんだ

読者の皆さん、そして投稿者の皆さん、長い間ありがとうございました！すでにご存じの通り、この本が「64DREAM」最終号です。したがって、ロクドリ誌上最後の「マリ親」となります。でもご安心を。誌名が「ニンドリ」に変わっても、このコーナーは変わらず続けます！今後もよろしく！

イラスト：紀村睦鶴

イラストの特大殿堂

【岡山県／あさひさん】

◆突然の病気で倒れられたという、あさひさんのお母さん。無事に回復することを祈りながら描いてくれた『マザー2』のイラストです。母親の大切さが伝わってきます

【栃木県／マリオこぞうさん】

◆「今年子供が産まれる予定なので、子供もマリオと共に育って欲しい」とか。うーん、いいお父さん！

【三重県／SEALさん】

◆『罪と罰』のアチ。SEALさんの描くイラストは、超リアル系だよね。このテイストがなんとも言えん！

【奈良県／山村彩世理さん】

➡こんなに雪がつもってる絵なのに、イラスト全体から暖かみが伝わってくるよね。心がポカポカするぞ

【東京都／hushさん】

◆「ロクドリ」最終号ということで、N64のソフト『どうぶつの森』を描いてくれました。どことなく寂しい雰囲気がグー！

【岐阜県／いるかさん】

◆『シレン2』に登場するキャラクターの中で、最もカッコイイと評判のアスカ。今後のシリーズにも登場しないかなぁ？

【東京都／桃園らいちゅさん】

◆『ムジュラ』の中で、印象に残るキャラベスト5に入りそうな「はぐれ妖精」。こいつがいると『ムジュラ』ってカンジがするな

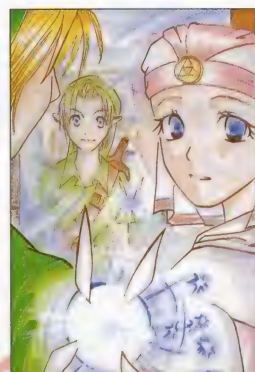
【愛知県／サルムント雁さん】

➡『罪と罰』のキャラクターを上手くデフォルメしてるよね。キャラの味を損なわずに、サルムントさんの味もプラス！

◆ファンレターでリクエストのあったキャラクターを描いていたら、いつのまにか『マリパ3』の腹立つ連中になっちゃったとか…。た、確かに…

【埼玉県／松本郁子さん】

【大阪府／カットさん】

◆期待の『ドラクエモンスターズ2』。GBアドバンスのすぐ後に発売だもんねぇ。お金がたりないよねぇ、ホント

【愛知県／きゆうけいこさん】

◆『時のオカリナ』のゼルダ城のシーンだよね。リンクとゼルダ姫が初めて出会うところ。出会うまでがちょっと大変だけど

◆実はかなり知名度が低いらしいというウワサの鬼神リンク。だって『ムジュラ』を完璧にクリアしないと登場しないもんねぇ

【大阪府／大城ヨシキさん】

この実写風の少年、『罪と罰』のイサ。ゲーム中のセリフ「Isa loves Mommy!」が効いてます

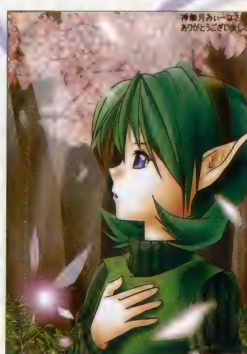
【北海道／テツカさん】

ちょも丸さんの性別は酸性、年齢は千とんで三歳だそうです。うーん、もしかしてエイリアン？

【大阪府／ちょも丸さん】

ひとあしお先の「早春」イラスト。まだしばらくは寒い日が続きそうだけど、あとひとつきもすれば春だもんね

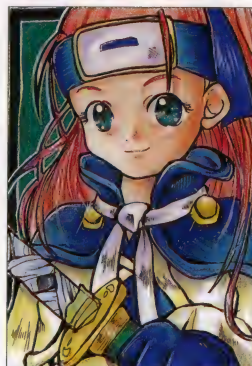
【東京都／尾野リンカさん】

やっと発売日が決定した「ふしぎの木の実」。GBアドバンスが出る前にクリアしなくっちゃ…。いそがしー

【神奈川県／泉とうげさん】

『ポケモン金・銀・クリスタル』の面々。クリスタルは女の子が選べるのがいいよね

【埼玉県／ゼラチンさん】

フォトショップとタブレットに初めて挑戦したCGイラスト。パソコンを使うといろんな効果が簡単に出せるよね

【埼玉県／磐城沙織さん】

強い（もちろんプラス美人）女性キャラクターって、特に女の子に人気が高いよね。「シレン2」のアスカもそうだね

【宮城県／青賀さん】

ディン、ネール、そしてリンク。新システム搭載で「ゼルダ伝」の新境地を迎えることができるのでしょうか？

【東京都／きさらぎ浅葱さん】

イラスト10歳未満

コッパの「ワシはひまだしーっ」てカンジの表情がいいです

【山口県／ニールさん（9）】

サトシ＆好きなポケモンを描いてくれたんだね

【青森県／かーくんさん（8）】

『マリオストーリー』のノコノコとカービィだね

【神奈川県／ヘイヘイホーさん（8）】

『とっとこハム太郎』は人気があるよね。面白いよね

【神奈川県／湯澤かな子さん（6）】

思わずチョウチョに反応しちゃったナビィ（チャットかな？）がいい味だしてます

【広島県／ビック・ボックさん（9）】

イラストは『ポケモン』だけど『オウガ64』にハマってるとか

【岩手県／今野美里さん（9）】

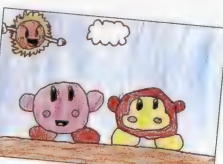
去年初めて登場したキャラクターとは思えない人気だね

【北海道／長谷川綾さん（6）】

『マリパ3』の縁の下の力持ちキャラクターだね

【岐阜県／コロピオさん（9）】

「ハム太郎」を見たりすると、本物のハムスターが飼いたくなるよね

【千葉県／新渡戸萌々さん（5）】

カービィとワドルディの仲良しイラスト。『カービィ64』だね

【大阪府／くぽっちさん（9）】

カービィの頭に乗っかってるのはピカチュウ？それともピチュー？

【大阪府／有流葉さん（5）】

こちらはカービィの頭にワドルディが！さすがに重いみたいだね

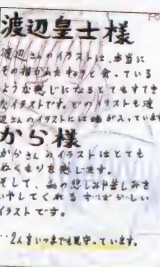
【徳島県／いちごさん（6）】

イラストファンレター

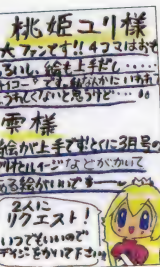
そうそう。全員に頑張って欲しいな

【京都府／風光水科・水晶草さん】

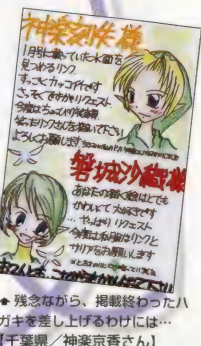
それぞれ一言ずつコメントが書いてあるね

【埼玉県／けるべろすさん】

応援レターはうれしいよね

【富山県／牙原りずむさん】

イラストのリクエストはデイジーだそうです

【山口県／ティンクさん】

ていえぬさんの4コマはホントにスゴイよね

【京都府／うぐいす豆さん】

残念ながら、掲載終わったハガキを差し上げるわけには…

【千葉県／神楽京香さん】

今月のお題『好きなキャラ（第3回）』

◎次回のお題は『アドバンス』。次々回のお題は『ロクヨンNO.1』。

◆安室奈美恵のダンナの名前（サム）にまで反応してしまうほど、サムス・アランが好きなんだそうです。サムスのバストを描くのに最も時間をかけたのは、愛情表現なんだろうねぇ

【千葉県／犬飼鈴助さん】

◆そういえば、前回のお題のときは、同じく『マザー2』の歌姫ビーナスちゃんを描いてくれたんだよね。それにしてもこのお母さんっていいよね～

【長野県／からさん】

◆「待ってました！」とばかりに描いてくれた好きなキャラ。半年に1回ぐらいはこのお題をやって欲しいとのこと。そうしましょうかね

【神奈川県／榎木きのこさん】

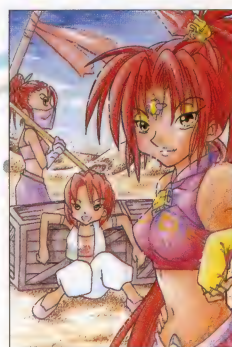
◆『ドラクエV』のフローラ。そして、キメラとスライムベホマズン。スライムのゼリー状っぽさが…。さわりてぇ

【愛知県／めっきーさん】

◆ほんまにニワトリは強いよねぇ。でもニワトリに襲われたときにエポナに乗ってると平気なんだぜ

【千葉県／陣内斗織さん】

◆イラストは『罪と罰』のカチュア。なんだか憂いを秘めた感じ、どこか寂しそうな感じがひかれるよね

【山形県／FALCONさん】

◆『時のオカリナ』から、ゲルド族のアベールさん。ゲルドの谷の雰囲気ってオレも結構好きなんだよね

【栃木県／ラノさん】

◆「リンクは赤くなきゃ！『ゼル伝』にはゲポラ・ケポラがいなきゃ！」という作者のこだわりです

【東京都／助六さん】

◆リンク、カービィ、ピカチュウ、ネスが『スマブラ』をプレイしているところだとか【群馬県／癸聖さん】

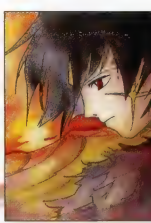
◆『ゴエモン』にかなり思い入れが深い人っているよね

【群馬県／シノブさん】

◆なんと真ん中のナツメが抱いているのは、フォックス岩崎こと私では！【三重県／田村幸恵さん】

◆『ゼル伝』と同じくらい好きだという『スノボキッズ』のイラスト

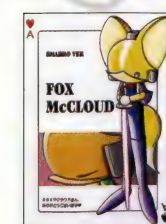
【愛知県／サルメンカンジャさん♂】

◆中植先生の「ドリームドランカー外伝」のアモスだぞ

【神奈川県／吹雪みなさん】

◆『黄金の太陽』のイワンなど、これから活躍のキャラもいるね

【神奈川県／李遠ときやさん♀】

◆そうっすね。やっぱしいが2さんと言ったらフォックスだもんね

【千葉県／いが2さん】

◆どちらもほんわかとしたピンク色のキャラクターだね

【奈良県／生夜さん】

◆キャラはもちろん緑色が好きだとか。持ってるiMacもライムグリーンだって【神奈川県／雫さん】

◆背景の空の色と枯れ木だけでも、冬の空気が伝わってくるね

【和歌山県／真咲ねむさん】

◆「好き」さを表現するために、柔らかい感じに仕上げたんだね

【千葉県／火さい野枝実さん】

◆このお題をやると、必ず人気ナンバーワンになるリンクだ

【神奈川県／庵下実穂さん】

◆初夢に、こんな感じのスターウルフを見たんだって！

【埼玉県／聖ロスニさん】

◆どのキャラも好きな理由が解るような気がするなぁ

【愛知県／マサキさん】

◆美○室からかっぱらってきたポスカを使ったとか…。許す！

【富山県／森野こあらさん】

◆『グランディア』だね。ジャスティンが一番好きだとか

【京都府／白鶴みかんさん】

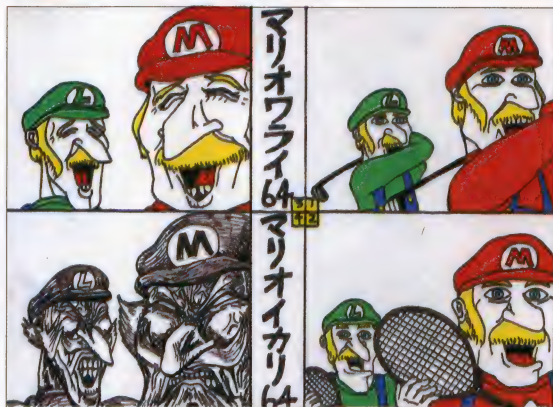
◆マリオって、好きで当然って感じでイラスト少ないんだよねぇ

【神奈川県／M。さん】

◆『ぷよぷよ』のアルル。GBアドバンスでも登場するぞ

【神奈川県／樹神勇士さん】

4コマの長屋

【大阪府／ちょも丸さん】

◆さすがのリンクも超ムカ。せっかくの親切心も、「圏外」かよ！ でもポストマンってなんだかホントにあんなこと言いそうだね

【京都府／ていえぬさん】

◆ぶっ！ くっくっくっくっく。だはははははは。へへへへへへ。ひーひー。笑いすぎてコメントにならん…

【岐阜県／かよこさん】

◆「マザー2」のジェフは、敵の分析をするチェックという特殊能力を持っているが…。自分を分析すんなって。しかも美化

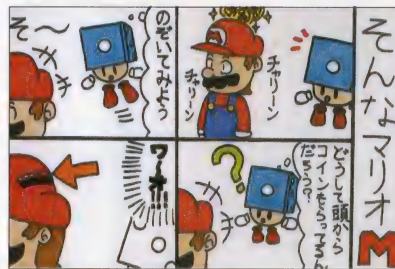
【千葉県／望月かけるさん】

◆タンスに…と言えば当たり前ですね。コレでしょう。こんなアイテムが実際にゲームの中に登場したら面白いのにね

【埼玉県／ほおけえさん】

◆これってほんとだったら楽しいよね～。何度もこのシーンを見ちゃいそうな気がする

【愛知県／HALさん】

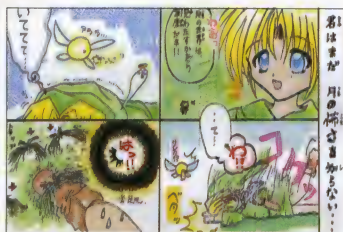
◆一瞬空いてしまった間。これがすべてを物語っているよね。でも実際の話さぁ、こんなことってあるよね。一瞬の間で全てばれちゃう…みたいな

【東京都／羽田アズサさん】

◆マリオが頭でコインを受け取っていること。そういえばむかしからそうだったけど、一度も疑問に思ったことはなかったな

【長野県／家はサボテンさん&海さん】

◆一見のどかな景色が広がっている月の世界。実はこんな陰険ないたずらが…っていうかもしかして歓迎されてないってこと？

【千葉県／狼斗さん】

◆わかるわかる。けっこうジャマになったりするんだよね。最初のウチは頼りにしてたのに、武器が強くなってくると…

【大阪府／桃姫ユリさん】

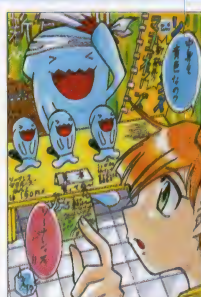
◆飛び道具を撃てるお面っては、確かになかったけれども。これじゃ、某ピンク玉とあんまり変わらないような気もするんですけど…

◆うーん、発禁すれすれか？ 64DDの『タレントスタジオ』に入っていた、山内社長のご挨拶ムービーのネタでしょ。あれは確かに凄かったが…。でもホントなら買うね

【合同作品／山内溥親衛隊さん】

イラストの超高層雑居ビル

◆「ふしぎの木の実」のネール。透明水彩とインクを使って時間をかけて描いてくれました【鹿児島県／さつき飛鳥さん】

◆「美鈴秋様、4コマ応援してます」だって。情報早！ もしかして知り合いとか？【大阪府／ピヨ・ピヨコさん】

◆こんなマヨネーズがあったらどうですか、って言われても…。入れ物には向いてそうだけどね【香川県／かなボーさん】

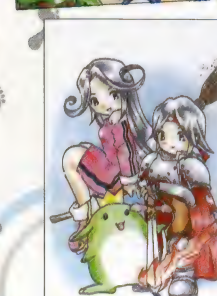
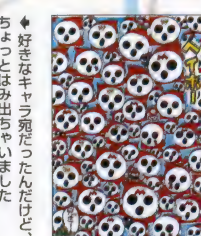
◆冬のコミケでロクドリの読者と出会ったって。広げようロクドリの輪。っていうかニンドリの輪【東京都／こりんさん】

◆サコンのアジト前で、リンクとカーフェイが張り込みをしているところだね【岩手県／草野りっくさん】

◆GB版のイラストにあわせてかわいらしいイメージで描いてくれました【神奈川県／万時優さん】

◆リンクとサリアのペアイラストも多いけど、ミドも加えたトリオイラストもいいよね【静岡県／楓子さん♀】

◆「ワンピース」の作者である尾田先生の背景アシスタントをしていたそうです【石川県／緑色3さん】

◆「タクティクスオウガ」のデニム。GBアドバンスの「外伝」も楽しみだね【徳島県／羽崎るるふさん】

◆GB「テイルズ～なりきりダンジョン」だよね。ゲームシステムも面白いよね【静岡県／アチャさん】

◆うお。迫力。所々にヘイホー以外のキャラがまじってます【宮城県／シレンじゃーさん】

◆好きなキャラ宛だったんだけど、ちょっとはみ出ちゃいました【愛知県／マリオ子さん】

◆「あふれる粒状感をお楽しみください」だって。CGの悲哀が…【千葉県／蓼科あかねさん】

◆誌名変更してもロクヨン情報も掲載するので安心してね【北海道／カキコさん】

◆先月に引き続き、擬人化&女性化。こんどはスターウルフだ【神奈川県／MARI男さん】

◆パチンコっていいよね。子供のころはよくあれで遊んだもんです【千葉県／如月ミントさん】

◆ちょっとすぎちゃったけど、バレンタイン用のイラストです【千葉県／林道美和さん】

◆早く暖かくならないかな～という気持ちを込めてくれました【北海道／亜朱智里さん】

◆子供より、大人リンクが好きだとか。ちなみに生足です【埼玉県／あずま庵さん】

◆月の恐怖がなくなって幸せになったクリミアさんだって【静岡県／エジボンさん♀】

◆ゲームキューブでの活躍が期待されるサムス・アランだ【京都府／つねこさん】

◆リンクが昼寝でもしている最中に、サリアがいたずらがきをしたのかな【静岡県／水柱さん】

◆ソフトも発売されると、「ふしぎの木の実」イラストは増えるだろうね【大阪府／めるさん】

◆今月は「ふしぎの木の実」のネールのイラストが多かったぞ【静岡県／中嶋麻耶さん】

◆レア社のキャラクターの中でも好きな2人（匹？）だって【神奈川県／サワムラーKAZUさん】

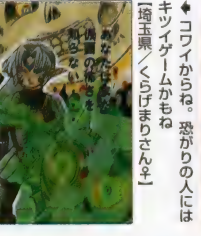
◆「テイルズ」シリーズは、どれも面白くて好きだって【山形県／そぎふたみおかさん】

◆やえちゃんが海からあがったところを描いてくれました【岡山県／のりっちさん】

◆ジーンズにはりついたバンカズのワッペン。結構おしゃれかも【静岡県／K@ZUさん】

◆仲のいい家族って感じだね。でもこのニンジンっていったい【熊本県／ナナミさん♀】

◆ポケモンの擬人化にこっているんだそうです【静岡県／のぎまるさん】

◆カーフェイを想って沈みがちなアンジュさん。雨が冷たそう…【千葉県／アベカワさん】

◆コワイからね。恐がりの人にはキツイゲームかもね【埼玉県／くらげまりさん♀】

◆こちらも「ふしぎの木の実」からネールのイラストだ【群馬県／散葉䶕郎さん】

◆リンクを想いながら編み物。似合ってるよね【山形県／桃ここあさん】

イラストの超高層雑居ビル

◆実はナツメファンなんだって。田村幸恵さんと友達になりたいとか【千葉県／上千菓子さん】

◆合作ユニット：薔薇野郎のまとめ役のくらざわさん。敬意を表して隊長に任命します！【福岡県／くらざわかずるさん】

◆『ムジュラ』から『ふしぎの木の実』へ。20世紀から21世紀へってかんじだね【和歌山県／小坂まり子さん】

◆旧名すぎやんさんが、改名してこんな名前に…。いったいなぜ？【岐阜県／くる×2ばあさん】

◆「締め切り前にちゃんと描けましたよ！」だって。いつもはギリギリだもんね【大阪府／はるさめまななさん】

◆緑の帽子をかぶっていると、鬼神でもリンクっぽく見えるもんだね【宮城県／時野勇者さん】

◆『雪西さんがサリアを、はぎわらさんがリンクを担当【岡山県／雪西アヤメさん＆兵庫県／はぎわら葵さん】

◆色鉛筆を濃いめに塗って、消しゴムをかけると、こんな風にやんわりするんだね【和歌山県／夢水真実さん】

◆リップルスターを救ったあとで、みんなが遊んでいる場面を描いてくれました【福岡県／重紙あーすさん】

◆こうしてみると、ちょっと流線型っぽいゾーラリンクにスピード感が…【埼玉県／カズノさん】

◆原画をパソコンに取り込んで加工してくれました【兵庫県／片瀬ゆきとさん】

◆幻想的なアンジュさんのいらすと。ほんのりと色っぽいです【神奈川県／不斗野雲雪さん】

◆うむ。確かにこの人って、見た目に比べてタフだもんね【鹿児島県／R長谷川さん】

◆今一番楽しみにしているゲームを描いてくれました。それはもちろん…【福島県／藤野カンナさん】

◆切り張りで作ってくれたリンクのイラスト。きれいだね【静岡県／ヨッピーさん】

◆ガン飛ばしあってます。そしてなぜかルイージがビビってます【大阪府／ARAIさん】

◆兄弟の合作。味のある作品だね。今後の投稿にも期待！【兵庫県／TABroさん】

◆マロンちゃんのポニーテールバージョン。かわいいよね【静岡県／きりんさん】

◆好きなキャラを煮込んで食べようとしている所だとか【千葉県／メジロさん】

◆『スマブラ』の面々って怒らせたらこわそうだね【大阪府／みZほさん】

◆かわいいイラストだね。ニワトリも。高校合格おめでとう【広島県／坂城さん】

◆「お顔をナメナメしているキャット」ファルコはそれを見て…【千葉県／ほげたらぼんさん】

◆『オウガ64』をプレイ中だって。分岐がたくさんあるんだよね【秋田県／高峰るいかさん】

◆誰でしょう？『64トランプコレクション』のアリスです【岩手県／くりきんとんさん】

◆最後のロクドリに載るために…、気合いがビンビンです【千葉県／えのさん】

◆『デビルチルドレン』。ジャックフロストかわいいよね【青森県／水越ヒロさん】

◆なつかしい！この作品がリメイクされる可能性は…【熊本県／銀なら5枚さん】

◆前作で配合にはまっている最中なのに、もう続編が…。うれしい悲鳴だね【愛知県／Sevenちょんさん】

◆きっと昔はなかよく遊んでたんだろうなというイラストだ【静岡県／亜堂光さん】

◆さよならロクドリ。こんにちはニンドリ。このコーナーは続くのだ【高知県／水島さぶさん】

◆久しぶりの手描きイラスト。味があっていいよね【埼玉県／Dr.Ryoさん】

◆雪山から下りてきた『オウガ64』のレイアたち【神奈川県／サスケさん】

◆旺文社文庫の挿し絵を参考にして描いてくれたそうです【宮城県／浅村れなさん】

◆右半分が銀河さん作なのだ【秋田県／銀河さん＆北海道／匿名士官さん】

念願のエアブラシを手に入れて、早速使ってくれました
【岐阜県／しらかわ沙利さん】

あのゲーム。現実だったらかなり過酷だよね…
【群馬県／こいしさん】

バレンタインかぁ。ときめく年じゃなくなったなぁ（泣）
【岡山県／紗夜雪那さん】

引っ越しをしたため、段ボールに囲まれて描いたんだって
【東京都／おかりなさん】

ゲーム機なくても読んでくれてるとは…。どうもありがとう！
【東京都／f.ghostさん】

『タクティクスオウガ』のシスティーナだ
【千葉県／更科流水さん】

合作のココロ

新世紀ということで、ベビィマリオを中心にして描いてくれた31人の合作作品。タイトルは「マリオワールド」。なんとこのユニットは今回参加していない人を含めると約50人にも及ぶとか…。す、すげぇ（合作上等兵）

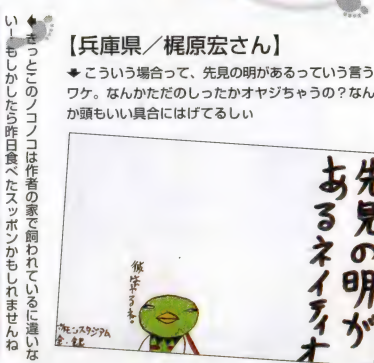
【ユニット名：ドリーム戦隊薔薇野郎】

【ユニット名：コーネリア第128空軍部隊】

2月21日、『スターフォックス』8周年を記念して、18人で描いてくれた合作。インターネット環境などがない人を中心に、文通等で合作したそうです（合作2等兵）

キレてるかたたち

【東京都／甘納豆D・Xさん】

おお、これが幻の！ルイージもやるときゃやります、みたいな。緑の帽子も黄色くなっちゃうぞ、みたいな

【兵庫県／梶原宏さん】

こういう場合って、先見の明があるっていう言うワケ。なんかただのしったかオヤジちゃうの？なんか頭もいい具合にはげてるしぃ

きっとこのノコノコは作者の家で飼われているに違いない。もしかしたら昨日食べたスッポンかもしれませんね

【神奈川県／A太郎さん】

「はい、チーズ」と発音して写真に写るとこんな顔になります。だって「ズ」じゃ笑顔にならないじゃん。「チー」で撮れ！

【千葉県／ルイ様さん】

今月の階級特進者

大尉昇格候補
奈良県／山村彩世理さん

中尉
愛知県／サルムント雁さん
北海道／テツカさん
愛知県／サルメンカンジャさん

中尉昇格候補
埼玉県／松本郁子さん
大阪府／カットさん
東京都／きさらぎ浅葱さん

少尉
埼玉県／磐城沙織さん

士官候補生
長野県／からさん

やとわれ部隊入隊
千葉県／いが2さん

ドリーム戦隊薔薇野郎隊長
福岡県／くらざわかずるさん

士官学校卒業
東京都／桃園らいちゅさん
宮城県／青賀さん
埼玉県／Dr.Ryoさん

士官学校卒業検定中
岐阜県／かよこさん
岐阜県／くる×2ぱあさん

士官学校3年進級
山形県／FALCONさん

士官学校2年進級
東京都／hushさん

士官学校1年入学
愛知県／めっきーさん
大阪府／はるさめまなななさん
福岡県／重紙あーすさん
秋田県／高峰るいかさん

士官学校入学候補
和歌山県／真咲ねむさん
京都府／ていえぬさん

特務曹長昇格候補
京都府／白鷺みかんさん
静岡県／きりんさん

曹長昇格
千葉県／犬飼鈴助さん

軍曹昇格
神奈川県／李遠ときやさん
宮城県／浅村れなさん

軍曹昇格候補
岡山県／あさひさん
東京都／尾野リンカさん
大阪府／ちょも丸さん
神奈川県／万時優さん
千葉県／ほげたらぽんさん
愛知県／Sevenちょんさん
千葉県／えのさん

伍長昇格
三重県／SEALさん
和歌山県／小坂まり子さん

伍長昇格候補
岐阜県／いるかさん
大阪府／大城ヨシキさん
千葉県／火さい野枝実さん
香川県／かなボーさん
鹿児島県／さつき飛鳥さん
静岡県／K@ZUさん
千葉県／メジロさん
兵庫県／梶原宏さん

上等兵昇格
三重県／田村幸恵さん
東京都／こりんさん
千葉県／更科流水さん
岐阜県／しらかわ沙利さん

上等兵昇格候補
神奈川県／泉とうげさん
埼玉県／ゼラチンさん
東京都／助六さん
群馬県／シノブさん
千葉県／狼斗さん
北海道／亜朱智里さん
兵庫県／はぎわら葵さん
大阪府／みZほさん

1等兵昇格
富山県／森野こあらさん
大阪府／桃姫ユリさん

1等兵昇格候補
愛知県／HALさん
岩手県／草野りっくさん
山形県／そぎふたみおかさん
神奈川県／サワムラーKAZUさん
静岡県／中嶋麻耶さん
兵庫県／片瀬ゆきとさん

2等兵昇格
神奈川県／雫さん
北海道／カキコさん
群馬県／散葉颱郎さん
静岡県／ヨッピーさん
神奈川県／サスケさん
東京都／甘納豆D・Xさん

2等兵昇格候補
愛知県／きゆうけいこさん
神奈川県／庵下実穂さん
大阪府／ピヨ・ピヨコさん
徳島県／羽崎らるふさん
静岡県／楓子さん
愛知県／マリオ子さん
京都府／つねこさん
静岡県／エジボンさん
岡山県／のりっちさん
福島県／藤野カンナさん
青森県／水越ヒロさん
東京都／おかりなさん

正隊員昇格
栃木県／ラノさん
奈良県／生夜さん
愛知県／マサキさん
神奈川県／樹神勇士さん
埼玉県／ほおけえさん
静岡県／アチャさん
埼玉県／あずま庵さん
千葉県／林道美和さん
埼玉県／くらげまりさん
広島県／坂城さん
秋田県／銀河さん
東京都／f.ghostさん
岡山県／紗夜雪那さん
群馬県／こいしさん

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はB5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『ミッキーのレーシングチャレンジUSA』『カスタムロボV2』など

N64

ミッキーのレーシングチャレンジUSA

東京都／うぇるちさん

中夢

隠しキャラクターなど出現条件

隠しキャラクター：デューイ出現条件

トラフィック、モーターウェイ、フリーウェイシリーズのアマチュアレベルを、全て優勝すると隠しキャラクターのデューイが出現。

⬅オプションのチートコードも出現するぞ

隠しキャラクター：ルーイ出現条件

トラフィック、モーターウェイ、フリーウェイシリーズのセミプロレベルを、全て優勝すると隠しキャラクターのルーイが出現。

⬅これでキャラクター全員がそろうってわけだね

ビクトリーシリーズ出現条件

トラフィック、モーターウェイ、フリーウェイシリーズのプロフェッショナルレベルを、全て優勝すると、ビクトリーシリーズが出現する。

ファイナルシリーズ出現条件

インディアナポリス、フィラデルフィア、シカゴ、マリブに落ちている4つの部品を、シリーズプレイ中に全て集めると、ファイナルシリーズが出現する。部品の場所は下の写真を参照。

インディアナポリス

⬆トンネルを抜けて、すぐ左側。壁に小さな穴が空いていて、その中にある

フィラデルフィア

⬆ゴール手前の船の中。順路右側にあるコンテナの裏側に隠れている

シカゴ

⬆地下に潜るような構造をしているショートカットコースの途中にある

マリブ

⬆スタート直後の岩場の隙間。ショートカットコースの途中に落ちている

N64

中夢

カスタムロボV2

富山県／もーむす。さん

隠しホロッセウムをゲットしよう

フリーバトルモードなどでホロッセウムを選択しようとすると、「?」で表示されている場所があるよね。そのホロッセウムのゲット方法をお教えしよう。激闘編をある程度進めて、3ヶ所に隠れている人物と対戦し、勝利すればよいのだ。ちょっと気づきにくい所にかくれていたりするので、それぞれの写真を参照しよう。また、その場所に行けるようになっても、物語が進んでいないと、目的の人物は現れないぞ。

サドンデス

↑フタバの時計塔の裏側。話しかけるとバトルをすることができる

↑ここで勝利すると「サドンデス」が手に入る。非常に小さいホロッセウムだ

ギガンティック

↑マリンパークフェスティバルの建物右側にいる女の子に何度も話しかける

↑全ステージ中でもっともひろいホロッセウム「ギガンティック」が手に入るぞ

プレーン

↑ゴライアスのやかたに入らず、建物の右側に隠れている人に話しかける

↑まったくなんの障害物もないホロッセウム「プレーン」が手にはいるのだ

N64

いねむり

パーフェクトダーク

大分県／やきいもさん

こんなところに隠れ場所

コンバット・シミュレーター「鉱山基地」で、リフト乗り場の横に黄色く細いパイプがある。そのパイプが上に向かってのびている場所があり、そこを上ることができるのだ。ちょっとした隠れ場所になるぞ。

↑対戦でこの技を使うとすごく笑える。リモート爆弾のみで対戦するのもいいぞ！

GB

いねむり

携帯電獣テレファング

編集部／ドリテク隊

隠し電獣の電話番号（その2）

先月に引き続き、通常のプレイでは電話番号を教えてもらえない隠し電獣の番号を紹介! 今回はカヤという、サイボーグ猫ちゃん。携帯電話「Dショット」の画面でセレクトボタンを押し、右下の電話番号を入力してみよう。

カヤ（爆烈電獣）

05＊－6＃24－7219＊

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分の図書券
- ●悪夢…時価

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAX or E-mailでもOK!
Fax:03-3230-0675（A4用紙）
E-mail:64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶デルタの伝説 ふしぎの木の実～売地の章～

❷土地成金で億万長者！
ボロドラム地方の売地の巫女が闇将軍に襲われたら、ここぞとばかりに地上げをして闇の司祭に倍の値段ね売りつけよう。そして、リンクシステムを使って売った土地を買い戻し、さらに倍の値段で再度売りつければ、土地転がしが！

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
岡本 吉金（42才） P.N.カプコ
電話 03-1111-2222

以前お伝えしましたが、「ポケモン金・銀」関連のバグ技で、アイテムやポケモンを増やす、というものが寄せられておりますが、データが破壊される可能性が大きいため本誌では掲載できません。ご了承ください。

●はみだし大通り

ディスクシステムの故障は、そのほとんどが本体内部の「ゴムベルト」の劣化が原因。ゴムベルトだけ任天堂から取り寄せて、自分で交換修理することも可能だ。ちなみにツインファミコンは、発売元のシャープで修理を受け付けている。

ドクトルエイドーの ロクヨン大通り商店街

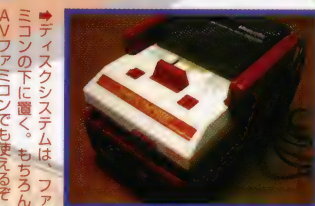
ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

ついに達成しました、バーチャルボーイソフトのコンプリート! VB対応ソフトは、わずか19タイトルしか存在していないけど、末期に発売されたソフトは極端に出荷数が少ないので、揃えるためには、かなりの根気と費用が必要になる?

ディスクシステム15周年

当コーナーお得意の「○周年」企画。今回は、数多くの名作ソフトが登場し、発売から15年が経過した現在でも、なお現役ハードとして活躍しているディスクシステム。とても1ページでは伝えきれないのが残念だけど、概略を紹介しよう。

ディスクシステムは、ファミコンの拡張機器として1986年2月21日に発売された（15,000円）。「大容量・ゲームの書き換えが可能・データの保存ができる」という、3つの大きな特徴を持ち、ロムカセットに代わるメディアとして、鳴り物入りで登場した。本体と同時に発売されたソフトは、『スーパーマリオ』を初めとする旧作6タイトルに、新作『ゼルダの伝説』を加えた、計7タイトル。当時、ロムカセットのソフトの価格が5000円程度だったのに対し、ディスクソフトは2500〜3500円、書き換えなら500円で済むという低価格も大きな魅力だった。『ゼルダの伝説』『スーパーマリオ2』『メトロイド』『悪魔城ドラキュラ』など、数多くの名作ソフトが登場した。さらに、主要玩具店に設置された「ディスクファックス」を利用して、全国のユーザー間でスコアを競える『ゴルフJAPANコース』『ファミコングランプリF-1レース』というソフトも発売され、大いに盛り上がった。ところが、ディスクカードは磁気フィルムが露出していてホコリに弱く、ディスクシステム本体も駆動部にゴムベルトが使われていたため、任天堂の商品としては珍しく故障が多いゲーム機だった。さらに半導体技術の進歩とともに、発売当初謳われていた、「大容量・データの保存ができる」という特徴が、ロムカセットでも実現してしまい、ディスクシステムの存在意義が徐々に薄れ、次第にゲームソフトの媒体がロムカセットへと戻り、ディスクシステムは急速に衰退してしまった。現在でも、任天堂でディスクシステムの修理とディスクソフトの書き換えを行っており、現役ゲーム機として楽しんでいる人も決して少なくない。

➡ディスクシステムは、ファミコンの下に置く。もちろんAVファミコンでも使えるぞ

➡ディスクカードは2.8インチ。青ディスクはディスクファックスを利用するゲームで使われる

➡ディスクの読み込み時間は結構長め。両面ソフトはA面・B面を入れ替える必要もある

⬅ディスクシステムでは、アドベンチャーゲームが数多く発売されている

⬅『ゼビウス』『ディグダグ』といった、ナムコの名作ソフトが今でも書き換えできる

⬅この『とびだせ大作戦』など、スクウェアのソフト11タイトルも、現在書き換え可能!

今月の オレはこれを買う!

3/21までに発売される、購入予定のソフトは6本。ちょうどGBアドバンスの発売日と重なるので多めだ。

まずGBカラーの『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』2タイトルは、かなり難易度が高く感じたが、歴代『ゼルダ』のエッセンスが詰まっているので、2タイトルとも購入。

GBアドバンスのソフトは、待望の対戦モード搭載で最も楽しみにしている『F-ZERO』と、電車の中でも手軽に遊べる『ミスタードリラー2』、単純なゲームシステムながら一番ハマりそうな『くるくるくるりん』、レトロゲームファンとして注目せずにはいられない『爆熱ドッジボールファイターズ』の、計4本。

ちなみにGBアドバンス本体は、ホワイトを予約した。

➡『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』は、ぜひ2本とも遊んでおきたい。内容は全然違うぞ

The FC DREAM

ザ・ファミコン・ドリーム

レトロゲーム大好きページ

今回紹介する『ゼルダの伝説』は、ちょうど15年前に発売されたディスクシステムの、記念すべき第1弾ソフトとして登場した。高すぎず低すぎない自由度、程良い難易度の謎解き、個性的な登場キャラなど、魅力を挙げたらキリがないほど素晴らしい内容で、『ゼルダ』シリーズは任天堂の看板タイトルへと育っていった。

今回のソフト

ゼルダの伝説

●発売日／1986年2月21日
●価格／2600円
●発売元／任天堂
●媒体／ディスクシステム両面ソフト

知恵のトライフォースを完成させ、ゼルダ姫を救出せよ!

遠い昔、世界がまだ混迷の時代。ハイラル地方にある小王国には、神秘の力を持つ"トライフォース"という黄金の三角形が代々伝えられてきた。ところがある日、闇による支配を狙う大魔王ガノンが、この国に攻め込み、力のトライフォースを奪った。平和を願う小王国の姫、ゼルダは、もう1つのトライフォースを8つに分け各地に隠した。と同時に、ガノンを倒す勇気のある人物を探すよう、乳母のインパに命じ、脱出させた。これを知ったガノンは怒り、姫を捕えてインパに追手を放った。インパがガノンの手下に囲まれ、絶体絶命のその時、旅の途中でこの事態に出くわしたのが、正義感に燃える少年リンクだ。姫の救出を決意し、トライフォースの小片を集めて完成させ、ガノンがいるデスマウンテンへと挑んでいく。

←まず剣をもらうところから冒険が始まる。他にも、リンクの手助けをしてくれる人は多い

←地上でも敵キャラが数多く出現する。キャラによって、動きや攻撃パターンが異なるぞ

➡地下迷宮は、LEVEL1から8まであり、「デスマウンテン」はLEVEL9になる

美しい自然に囲まれた「地上マップ」

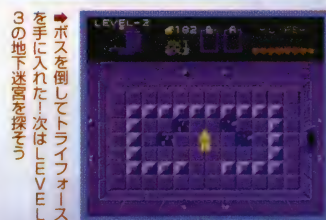
リンクは、8つのトライフォースを集めるため、地上を冒険して地下迷宮の入口を探していくのだ。地上のマップは、タテ8×ヨコ16画面分の広さがあり、画面の端に触れるとスクロールする方式で、画面左上のレーダーに今いる位置が点滅表示される。マップ上にある岩壁や立木を壊すと、洞窟の入口が出現することがある。その中に入ると、お金やアイテムがもらえたり、壊した入口の修理代を請求されたりする。

←ロウソクで立木を燃やしたり、爆弾で岩壁を爆破してみると、洞窟の入口が出てくることも

➡洞窟に入ると、敵キャラのはずのモリブリンが、リンクに100ルピーくれた

トライフォースが隠された「地下迷宮」

地下迷宮の入口を見つけたら、トライフォースを求めて内部を冒険しよう。迷宮内は壁で仕切られていて、自動的に閉じてしまうシャッターや鍵がかけられた扉など、さまざまな仕掛けがある。迷宮の奥にはボスキャラが待ち受けていて、倒すとトライフォースの小片が1つ手に入る。8つの小片を全て集めて"知恵のトライフォース"を完成させたら、大魔王ガノンのいる、デスマウンテンへと向かうことになるぞ。

←地下迷宮のボスキャラには、必ず弱点が設定されている。このドドンゴは煙が苦手みたい

➡ボスを倒してトライフォースを手に入れた！次はLEVEL3の地下迷宮を探そう

もうひとつの『ゼルダの伝説』

ゲームをクリアすると、地下迷宮の入口の位置や内部構造が変わり、しかも難易度も大幅に高くなった「裏ゼルダ」が楽しめるようになる。また、ゲームを始める際の「ナマエトウロク」画面で「ZELDA」と入力すると、最初から裏ゼルダが楽しめるのだ。

←リンクが剣を持っているものが、裏ゼルダのデータだ

●はみ出しゼルダ

『ゼルダの伝説』は、1994年2月19日に、ロムカセット版も発売されている。最近は新品をほとんど見かけることはなく、中古でも箱・説明書付きの美品なら8000円近い高値が付いている。

今年はマリオ生誕20周年らしいので、とりあえずこんなイラストでスタートしてみました。64ドリームにとっても節目になった今年。ついに来月号から雑誌名が「Nintendo DREAM」に変わります。というわけで、今回は総集編っぽい内容にしてみました。

64ドリーム最後の「G・B・A」は記憶に残るあのソフト総集編!

⬅やっぱり最初は『スーパーマリオ64』ですよね。N64のすべてはこのソフトから始まったといっても過言では無いでしょう。3Dアクションというジャンルを強烈に印象づけた名作中の名作

最近のソフトを振り返っても仕方ないので、初期の頃のソフトに厳選してイラストを描いてみました。懐かしのソフトを調べていると、そのゲームを買って遊んでいた頃を色々と思いだしました。N64って、最初はなかなか新作ソフトが出なくて苦しかったなぁ〜なんて辛い思い出も…（苦笑）。それにソフトの値段も今とはだいぶ違いましたよね。N64ユーザーにとって、最初の1〜2年は我慢の年だったのかもしれません（笑）。その分、ゲーム1本1本に込められた思い出は計り知れないモノがあります。『ワンダープロジェクトJ2』が発売された日なんて嬉しくて、テレビの前にかじりついてゲームしてました。あれから4年以上経ったのかぁ……（しみじみ）。

⬇海外で爆発的に売れた『ゴールデンアイ007』。大胆なスパイ活動と、白熱の4人対戦が楽しめるソフトとして今も根強い人気があります

⬇今でも充分楽しめる『スターフォックス64』。シューティングというジャンルでは異例だけど、意外と女性ファン多し

⬆『ワンダープロジェクトJ2』は、タイトル数が極端に少なかった時期の発売なので、待ちに待ったという人も多いのでは？

N64と同発の『スーパーマリオ64』で3Dの世界を自由に歩き回るゲームの楽しさを知ったのですが、意外にもその後発売された3Dアクションゲームって数が少ないんですよね。やっぱり技術的に高度なものが要求される様で、改めて任天堂のソフト開発力に脱帽。

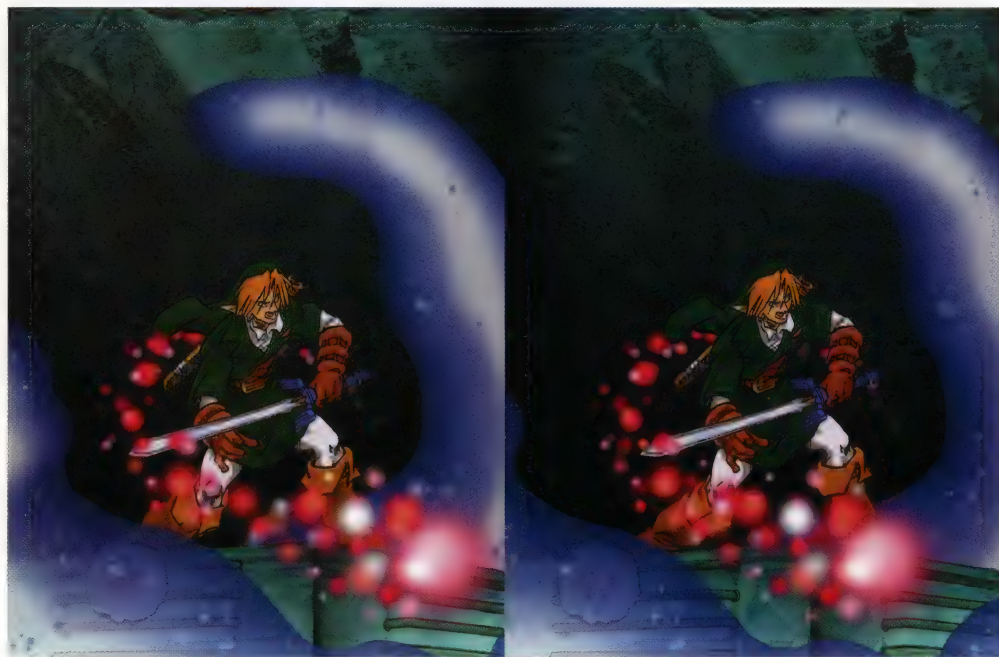
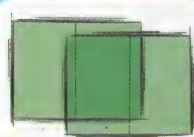
➡グロテスクで3D酔いも激しい『時空戦士テュロック』。細部まで作り込まれた3D世界と敵の動きに感動しました。N64初期の他ソフトとは完成度が一線を画した中植イチオシのソフト

振動パックでブルブルしていた1997年。『スターフォックス64』や『ゴールデンアイ007』等が発売された年です。この年は、ソフトの価格が少し下がって新作ソフトが買いやすくなったり、4人対戦可能なソフトが多数発売された記憶があります。この頃からゼル伝の情報がちらほらと登場しだして、ゼル伝ファンの中植としても期待せずにはいられない状況でしたね（笑）。延期、延期で何度も泣かされた日々も、今ではいい思い出です。ちなみに中植が64ドリーム読者から投稿者を経て、イラストのお仕事をするようになったのも97年でした。

もうG.B.Aの意味は覚えてくれたよねG=Goshocker(ゴショッカー)、B=BANZAI(バンザイ)A=ASHITA WA YAKINIKU(明日は焼き肉!!)… あれ意味が違ってきたぞ…

⬆『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』は、N64の歴史を語る上で間違いなく欠かせないソフトだと思います。発売日が忘れられません

➡3Dをストレートに体感できた『パイロットウィングス64』。本体同時発売ソフトなのに、今だに遊んでます。皆さんはどんなソフトがマイベスト1ですか？

最近誌面も新作64ソフト情報よりGBAソフトの記事の方が多くなって、いよいよ新ハード時代の到来かといった印象をひしひしと感じます。そろそろN64も過去のハードになるのでしょうか？ さて最後に、下に同じ様なイラストが並んでいますが、これは変わった見方をすると立体的に見える不思議なイラストです。下の説明を読んで、挑戦してみて下さい。長時間見ると目が疲れるので気をつけようね。もし見えなかったら……まぁ、体質が合わなかったという事で勘弁して下さい。たまに見えない人もいます。編集部では中北さんが見えませんでした（笑）。

ゴショッカーの ミーはコレを買うザンス！

マニアックな雰囲気のゲームが大好きなゴショッカー。彼らが今、注目しているのが「DT(仮)」である。まず、ゲームの世界観がもの凄～く広大で奥深いのにビックリ！ しかも、その世界観とカードゲームが見事に融合していて、このソフトただ者ではないようだ。しかし、ストーリーはかなりグロテスクなので、その辺りで好みが分かれるかも……（そこがゴショッカー好みな所でもあるようだ）。とりあえず、ゴショッカーメンバーはDTマスター目指し、必須携帯ソフトにしているらしい…。

⬅これはホワイトタイガーと戦車が闘っている画面。プロレスラーやハトなんかも…。謎だ…。

3Dアートは、イラスト下部の点を目印にすると幾分か見やすくなると思います。見えたら感想等を聞かせてくださいね。見えない！という苦情は受け付けません（笑）。以上、今回の報告を終了します。　　GBA・中植茂久

【宛先はコチラ】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

ついにステレオグラムまで自作してしまった中植せんせ。せんせに調べてもらいたいことや、描いてほしいイラストがあったらコチラまで！

『ちっちゃいエイリアン』のプロデューサーであるたなかひろかずさんは、ポケモンの音楽の作曲者としての顔も持つ有名なクリエーターだぞ。そこで、今月は、特集にも登場してもらったたなかひろかずさんのサイン入りグッズをプレゼント!!

64ドリーム&たなかひろかずさん

1 1名 サイン入りGBカラー ポケモン金銀記念バージョン

ポケモン金銀バージョンのGBカラーにサインをもらったぞ

2 1名 サイン入りGBカラー

たなかさんのサインが入ったGBカラーだ

3 1名 サイン入りポケットカメラ

ポケットカメラの開発者でもあるたなかさんのサイン入り

4 3名 サイン入りシール&カード

GBカラー『ちっちゃいエイリアン』のシールとカード（サイン入り）をセットでプレゼント

5 2名 N64ソフト ミッキーのレーシングチャレンジUSA

ディズニーのおなじみのキャラクターがレースに登場だ!!

6 2名 GBカラーソフト ドンキーコング2001

人気のドンキーがGBカラーで大暴れ

7 2名 発売中のお好きなN64ソフトを1本

好きなN64ソフトをハガキに書いて送ってね

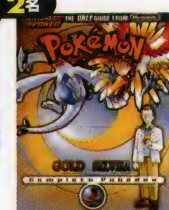
8 2名 発売中のお好きなGBソフトを1本

好きなGBソフトをハガキに書いて送ってね

9 2名 モバイルアダプタGB 携帯電話・PDC用

ドコモやJ-PHONEなど、携帯電話につながる青のモバイルアダプタGB

尾関さん

10 2名 アメリカ版ポケモン金銀攻略本

『ゼルダ』シリーズの記事や攻略本で活躍中の凄腕ゲームライター尾関さんからのプレゼント

クリーチャーズ

11 3名 GBカラーソフト ちっちゃいエイリアン

たなかひろかずさんがプロデュースした期待のソフトだぞ

スマイルソフト

12 1名 テレファングのおもちゃ4つセット

GB版でも人気の高い『テレファング』のおもちゃを、4つセットでプレゼントするぞ

アスキー

13 2名 GBカラーソフト ウィザードリィI

14 2名 GBカラーソフト ウィザードリィII

15 2名 GBカラーソフト ウィザードリィIII

GBで復活した名作RPG『ウィザードリィ』のI、II、IIIを各2名にプレゼント

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2001年3月20日 **当選発表** Nintendo DREAM6月号（5月発売）

注：64ドリームは5月号（3月発売）から、雑誌名がNintendo DREAM（ニンテンドー ドリーム）に変わります。

読者アンケ〜ト

誌名変更に合わせて…というわけでもないんだけど、今回、ちょっとだけこのページのレイアウト変えてみました。いや、なんせ表がでっかくなっちゃったもんでね（笑）。ま、細かいことは気にせず、どしどしアンケートハガキを書いて、ガンガン応募してみて下さいな。もしかすると、何か当たらないと限ったもんでもないし（笑）。

Q1 表1の中から良かった記事を3つまで選んで、番号を書いて下さい。

Q2 表1の中からつまらなかった記事を3つまで選んで、番号を書いて下さい。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	28	ファイヤープロレスリングA
2	新作ソフトカレンダー	29	爆熱ドッジボールファイターズ
3	N64ドリームランキング	30	ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出！ほか
4	ゼルダの伝説ふしぎの木の実	31	モンスターファームマニアほか
5	ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしぎな鍵	32	セガ参入!! チューチューロケット！
6	ダービースタリオン64（仮）	33	ニンドリエンタメ倶楽部
7	どうぶつの森	34	マンガ「Dream Drunker」
8	実況パワフルプロ野球Basic版2001（仮）ほか	35	ゲームソフトファンクラブ3
9	GBA購入ガイド	36	さらば64DREAM
10	スーパーマリオアドバンス（仮）	37	コニチワNintendo DREAM
11	F-ZERO for GAMEBOY ADVANCE	38	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
12	くるくるくるりん	39	デス仙人の教えてあ・げ・る
13	黄金の太陽	40	書き込み歓迎！DREAM BBS スペシャル
14	ナポレオンほか	41	秋葉原価格調査団
15	ミスタードリラー2	42	ニンテンドウパワー書き換えGBソフト一覧
16	パワプロクンポケット3	43	たなかひろかずさん インタビュー
17	Jリーグポケット	44	任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱
18	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン	45	毎月新聞
19	コナミワイワイレーシング アドバンスほか	46	GBソフト情報局
20	プレイノベルサイレントヒル	47	それゆけ!!マリオ瀬衛隊スペシャル
21	メールでキュート/GOLF MASTER	48	ドリテクの殿堂
22	桃太郎まつり	49	64大通り商店街
23	ボンバーマンストーリー（仮）	50	FCドリーム
24	ピノヴィーの大冒険	51	イラスト空想レポート G.B.A.
25	ウイニングポストforゲームボーイアドバンス	52	読者プレゼント
26	ロックマンエグゼ	53	読者アンケート
27	トゥイティーのハーティパーティほか	54	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q3 本誌以外によく読んでいる雑誌を表2の中なら3つまで選んで、番号を書いて下さい。

表2

No.	雑誌	No.	雑誌
1	Nintendoスタジアム	16	なかよし
2	電撃NINTENDO64	17	りぼん
3	ファミ通64+	18	花とゆめ
4	電撃PlayStation	19	学習/科学
5	HYPERプレイステーション	20	コミックボンボン
6	ザ・プレイステーション	21	コロコロコミック
7	ファミ通PS	22	少年ガンガン
8	Dreamcastマガジン	23	週刊少年ジャンプ
9	ファミ通DC	24	週刊少年サンデー
10	週刊ファミ通	25	週刊少年マガジン
11	電撃王	26	週刊少年チャンピオン
12	Vジャンプ	27	月刊少年エース
13	月刊ファミ通Bros	28	学年誌（小学1年生〜6年生）
14	各種パソコン誌	29	丸
15	ちゃお	30	その他

Q4 あなたの好きなマンガ・テレビ番組を教えて下さい。

1)好きなマンガのタイトルを書いて下さい(例:ラブひな、封神演義)

2)好きなテレビ番組のタイトルを書いて下さい(例:アリーmyラブ、ぶらり途中下車の旅)

Q5 Q3で「その他」と答えた方、よく読む雑誌の名前を書いて下さい。

（例：ニュータイプ、ホビージャパンなど）

Q6 今後発売予定のソフトで、あなたが興味を持っている物を表3から3つ選び、興味のある順に3つまで、番号を書いて下さい。

【6月号（2001年4月21日発売）の期待の新作ランキングで発表するため、6月号の発売日に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表3

No.	ソフト	No.	ソフト
	N64	36	メダロット4
1	エコーデルタ（仮）	37	LOONEY TUNES COLLECTOR マーシャンクエスト！
2	コンカーズクエスト（仮）	38	レインボーアイランド
3	スーパーブラックバス64		**GBアドバンス**
4	スリッ駆 ラジッ駆		【あ行】
5	ダービースタリオン64（仮）	39	黄金の太陽
6	動物番長（仮）		【か行】
7	どうぶつの森	40	ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE
8	パネルでポン64（仮）	41	ゲットバッカーズ奪還屋〜地獄のスカラムーシュ（仮）
9	ハムスター物語64		【さ行】
10	フライトシミュレーター（仮）	42	サンサーラ・ナーガ（仮）
11	WIPE OUT64	43	スタコミ
	GB&GBカラー	44	スーパーブラックバス アドバンス（仮）
	【あ行】	45	ソニック ザ ヘッジホッグ アドバンス（仮）
12	Xtreme Wheels〜めざせBMXチャンピオン〜		【た行】
	【か行】	46	タクティクスオウガ外伝（仮））
13	グランドカジノ	47	耽美夢想マイネリーベ
14	ぐるぐるとなかよし	48	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション
15	ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス	49	ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出！
16	幻想魔伝 最遊記		【な・は行】
17	Go!GO!ヒッチハイク2	50	馬穴大作戦
18	ごきんぎょ物語	51	ハテナサテナ
19	ゴルフランド	52	はなさき合戦
	【さ行】	53	ハローキティのミラクルコレクション（仮）
20	Jリーグエキサイトステージタクティクス	54	ファイアーエムブレム 暗闇の巫女（仮）
21	真・女神転生トレーディングカード カードサマナー	55	ぷよぷよ（仮）
22	スターオーシャン ブルースフィア	56	ボンバーマンストーリー
23	スペースネット		【ま行】
	【た行】	57	マリオカートアドバンス（仮）
24	ダビスタ牧場（仮）	58	マジカルバケーション（仮）
25	小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）	59	松本零士のスペースヘキサイトX（仮）
26	チキチキマシン猛レース	60	みんなといっしょ（仮）
27	2in1 元祖!動物占い+恋愛パズル(仮)	61	無限奇行ゼロ・ツアーズ
28	伝説のスタフィー（仮）	62	メールでキュート
29	とっとこハム太郎2 ハムちゃんず大集合でちゅ	63	モバイルプロ野球 監督の采配
30	ドラえもん きみとペットの物語	64	森田将棋あどばんす
	【は行】	65	モンスターファーム マニア
31	ハローキティとディアダニエルのドリームアドベンチャー		【や・ら・わ行】
32	ビリヤードクラブ	66	ロボットポンコッツ2 リングバージョン
33	BOON BOON カプーン	67	ロボットポンコッツ2 クロスバージョン
34	不思議のダンジョン風来のシレンGB2〜砂漠の魔城〜	68	ワリオランド4（仮）
35	ポケットクッキング		**ゲームキューブ**
	【ま・わ・ら行】	69	バイオハザード0

64ドリーム2月号プレゼント 当選者発表！

●N64ソフト バンジョーとカズーイの大冒険2
兵庫県／中村拓也
千葉県／篠原淳

●N64ソフト マリオパーティ3
福岡県／中尾寛
新潟県／貝瀬誉樹

●発売中のお好きなN64ソフト1本
和歌山県／石本恵子
東京都／栗村真梨

●発売中のお好きなGBソフト1本
東京都／西河侑亮
千葉県／吉田将也

●サイン入りGBカラーソフト「マリオテニスGB」
山梨県／杉浦一志
石川県／亀田翔
埼玉県／矢嶋広美

●サイン入り「マリオテニスGB」攻略本
福岡県／畑中佑美
北海道／根木司
三重県／伊藤寛晃

●サイン入り色紙
東京都／藤田隆盛
愛知県／平康則
宮城県／前山景太

●サイン入りテニスボール
大阪府／赤沢直人
神奈川県／熊澤宏純
愛知県／森麻那美

●N64ソフト『ロックマンDASH』
秋田県／佐藤亜耶
静岡県／和田聖司
岐阜県／柿家範久

●GBソフト『ロックマンX サイバーミッション』
佐賀県／山口由揮
沖縄県／金城匠
広島県／方岡誠

●コブングッズ
愛知県／加地藍子
滋賀県／橋本浩恵
秋田県／柴田祐依子

●GBソフト『コマンドマスター』&公式攻略本
群馬県／沖山拓斗
茨城県／猪又優子
岩手県／福士達哉
大分県／芦刈匠
愛媛県／中矢亮

●マルチリュック
静岡県／飯田圭一
埼玉県／鈴木涼子
大阪府／山中美加
愛知県／羽場史貴

●2ウェイバック
群馬県／細野恵介
埼玉県／針生麻衣子
山口県／岡本祐太朗
福岡県／島崎絵理

●ショルダーバック
埼玉県／大島裕美
島根県／中村真梨子
青森県／泉田佳南
愛知県／深谷亜美

●桃太郎カード
埼玉県／中山友彦
広島県／山本秀一
兵庫県／高坂裕策
埼玉県／山根勝成
福井県／山田卓

●キングボンビー形態ストラップ
石川県／河野俊
大阪府／落合輝
岐阜県／大場伸紘
山梨県／三井秀文
愛知県／筒井麻衣子

☆以上、今月の当選者発表でした！

64DREAMは次号より

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

に生まれ変わります。

3月21日(水)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU ●次号予告

● 祝!! GBアドバンス発売記念パーフェクトガイド50

● ただいま交渉中! 新装刊記念超大物インタビュー!!

というわけで、この号が64ドリームの最終号になりました。これまで応援してくださった読者のみなさんには大感謝です。本当にありがとうございました。次号からはニンテンドードリームに生まれ変わります。編集部一同、心機一転がんばりますので、これからもどうぞよろしく!

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ●編集後記

この4年半で、それなりに自分は成長したのか? と自問してみた。ある意味ではYESで、ある意味ではNO。ただ、確実に言えるのは雑誌との絆が強くなったこと。今の俺を繋ぎ止めているのが、それであることは嬉しく思う(マッシー)

88,888円の「ドリームキャスト内蔵テレビ」を購入して以来、パチンコや競馬で勝ち続けたり、タバコをスパっと止められたなど、妙な幸運が続いている。今度は宝くじで大きいところを狙ってみようかな(エンドー)

セガのソフトが任天堂ハードでもうすぐ遊べるようになるようです。セガは面白いソフトをこれまでにたくさん創ってきた会社なので、今後の発表に注目ですね。漫画で描けるといいなぁ…(でもソニックはクリアしたことがない中植)

最近どっぷりはまっているGBの『ドラクエIII』。先日もバラモスとの戦闘に熱中して、降りる駅を乗り過ごしてしまった。次はいよいよ○―○。ところで『ドラクエIV』のリメイクはいつ任天堂から発売されるのだろう。第1希望は断然GBA!!(わたる)

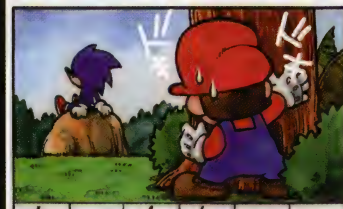
『鬼武者』の発売でやっと盛り上がってきたPS2。それに対していきなり盛り上がりそうなGBA。セガも参入した(PS2もだけど)ことだし、今年はいよいよ任天堂の年か!?(ケイ少佐:カナさん『鬼武者』Thanks)

先月号で中植センセが書いてた「ウォーハンマー」の話。これって小さなフィギュアを使って遊ぶボード(?)SLGなんだけど、ユニットの数が多いので塗装が大変! 塗っても塗ってもきりがないっす…(もっちー)

2001年は再生の年。64ドリームしかり、いろんなものとの関係が変わろうとしている。でも、過去にしがみついてばかりじゃ、未来はない。とにかく前進あるのみなのだ。ニンテンドードリームを日本一にするためにがんばるぜ(SAO)

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「ニンドリエンタメ」宛は:entame @pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp
「ドリームBBS」 宛は:64forum@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課(Tel:03-3211-2568)までお願いいたします。

#040 マンガ/中植茂久

STAFF ●スタッフ●

発行人	濱田浩實
プロデューサー	中川信行/小畑誠治
編集長	左尾昭典
副編集長	中北 亘
デスク	真下明
編集	岩崎桂/持田康之
	遠藤靖幸/中植茂久
編集協力	尾関友詩/中川徹
	(ユークラフト)
	真下寿子/大渕豊
	白石岳(アセンブル)
カバーデザイン	大岡喜直(GORILLA)
デザイン	大岡喜直/相京厚史
	(GORILLA)
編集デザイン	大條千鶴子
DTP	岡田清一朗/水谷明彦
	(AD GAIN)
	福井圭一/北沢真人
	(ORANGE SQUEEZE)
写真撮影	中北 亘/水口哲二/加藤昌人
イラスト	中植茂久/記村隆鶴/美鈴秋
広告	笹川北等/柴崎貴久
印刷	大日本印刷株式会社

The 64DREAM 4月号

2001年2月21日発行

発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ

編集 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642 FAX 03(3230)0675

本社(広告・業務・販売)
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL 03(3211)2579(広告)
TEL 03(3211)2596(販売)
TEL 03(3211)2568(業務)
FAX 03(3214)8558(共通)

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

6402

差出有効期間
平成13年4月
30日まで有効
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所	〒		
電話番号	☎　（　　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

Nintendo DREAM

読者アンケート

2001年4月号アンケートハガキ

4

Q1				Q2				Q3			

Q4	①		②	

Q5		Q6	1番目	2番目	3番目

Q7 任天堂 について知りたいことがあれば、お書きください

Q8 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください

キリトリ線

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム 2001 4月号 APRIL

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年2月21日発行（毎月1回21日発行）
第6巻第2号（通巻55号）

発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544

定価490円
本体467円

T1104199040492

雑誌04199-4